EDIÇÃO DUPLA DE ANIVERSÁRIO!

MAGAZINE

PlayStation

www.gamepower.com.br

NOVA CULTURAL

Nº 10
R$ 4,00

12722

THE LEGEND OF DRAGOON

DETONADO

DICAS DOS STARDUSTS, DRAGOON SPIRITS E ADDITIONS DO JOGO

1º e 2º CDs

FINAL FANTASY X
chega ao Japão em julho

DIVERSÃO MÁXIMA:

- *ROAD TO EL DORADO*
- *HARVEST MOON*
- *THE LION KING*
- *MATHS AND ENGLISH WITH RAYMAN*

DETONADO

TENCHU 2

ISSN 1517-6509

MEMORY CARDS: OS MODELOS MAIS MODERNOS E ORIGINAIS

Férias divertidas? Só se for na Fox Kids!

Flint
O Detetive do Tempo

Os Vizinhos Porcos

AS MELHORES SÉRIES DESTAS FÉRIAS ESTÃO NA FOX KIDS.

Flint, O Detetive do Tempo
Segunda à Sexta às 18h30.
Sábados e domingos às 14hs.

Os Vizinhos Porcos
Sábados às 16 hs.

As aulas já acabaram, mas aqui você não vai poder faltar nenhum dia.
As novas séries da Fox Kids são a única coisa tão divertida quanto as férias.

foxkids.com.br

PlayStation MAGAZINE

N Beleza, mano! A *PlayStation Magazine* está fazendo aniversário, e quem ganha o presente é você! Esta edição dupla está detonante! Pra começar, preparamos o guia mais completo de todos os tempos sobre a maior musa do mundo dos games: Lara Croft. Além de uma reportagem completa sobre tudo que diz respeito a Tomb Raider, incluindo o filme que deverá chegar aos cinemas ainda este ano, publicamos dicas e dois Detonados: um inédito da terceira versão da série e outro da última aventura, Tomb Raider Chronicles. A edição de aniversário da *PSM* traz ainda o passo-a-passo de The Legend of Dragoon, o RPG mais votado no site da revista. Só que o jogo é muito grande, por isso publicamos neste mês apenas os dois primeiros CDs, em respeito aos leitores (malucos!) que não se interessam pelo título. Senão só esse Detonado ocuparia metade da revista! Os demais CDs sairão na próxima edição. Para quem não sabe, está fazendo um ano que a *PlayStation Magazine* deixou de ser uma edição especial da *SuperGamePower* para tornar-se uma publicação independente. A revista veio atender à demanda de fãs alucinados do PlayStation, que mal podiam esperar um mês por análises de novos games, Detonados e notícias quentes sobre a gigante Sony. A aceitação da galera foi tão boa – e o número de informações aumentou tanto com a chegada do PlayStation 2 em março – que a revista passou a ser mensal em agosto. Hoje, a *PlayStation Magazine* não é mais uma novata no mercado, e sim uma revista com uma história de sucesso. Por suas páginas passaram mais de cinco centenas de games, acima de 20 Detonados, e milhares e milhares de dicas. Tudo isso sempre tentando agradar os mais variados tipos de jogadores, desde os que gostam de Digimons àqueles fãs de RPGs da pesada, tipo Final Fantasy. Parabéns pra todos nós!

Capa 32

Confira o passo-a-passo de Tenchu 2, com mapas das principais missões, dicas e tudo sobre Stealth Kills, itens ninjas e os personagens Rikimaru, Ayame e Tatsumaru

Detonado 20

Tudo sobre os Dragoon Spirits, Additions e Stardusts dos dois primeiros CDs de The Legend of Dragoon, o RPG mais pedido no site da revista

Radar 6

Lançados para o Neo Geo no final da década de 80, os Memory Cards hoje são fundamentais na vida dos jogadores. Veja alguns dos modelos mais modernos e diferentes que existem hoje no mercado

Play 14

Baseado no filme de animação que esteve em cartaz no Brasil no final do ano passado, The Road to El Dorado reconta a saga dos aventureiros Tulio e Miguel

Em Breve 8

Final Fantasy X chega ao Japão em julho, trazendo compatibilidade com a rede PlayOnline e personagens com expressões faciais ainda mais realistas

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PSM SOLUÇÃO

Olá, amigos da PlayStation Magazine! Estou com um grande problema em Digimon World 2. Em Prokish Hole, não sei como usar o Magma Missile nem consigo atirar! Vocês podem me ajudar?

Emerson de Macedo
Guarulhos, SP

• Faça o seguinte: em Main Gate, vá para a esquerda. Você vai encontrar dois caras em frente ao computador. Com o da direita, compre o Missile Launcher, que é o lança-mísseis. Com o da esquerda, compre o Magma Missile. Coloque tudo no seu carro e instale o Missile Launcher. Volte à fase e aperte ○ perto da barreira para destruí-la. Repita esse mesmo processo para equipar-se com outros mísseis e acessórios, como o radar e o tira-armadilhas, por exemplo.

Estou empacado em Final Fantasy VII. Em Bone Village, já falei com todos e eles me dizem que lá está enterrada a Luna Harp. Mas não consigo desenterrá-la de jeito nenhum. O que eu faço?

Ricardo Estima
Águeda, Portugal

• Ricardo, é fácil encontrar a Luna Harp. Peça para o pessoal escavar no local indicado na foto acima. Assim você poderá atravessar a floresta.

Gostaria de saber qual é o código para habilitar o personagem Goku Super Sayajin 4, em Dragon Ball GT: Final Bout.

Marcos Sachi
São Paulo, SP

• Marcos, você primeiro terá de habilitar os outros personagens especiais. Na tela de apresentação, digite ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑. Todos os personagens especiais estarão disponíveis. Então será possível entrar com o código de Goku Super Sayajin 4. Na tela de apresentação, aperte △, △, △, △, △, □, □, □, □, □, □, □, □, □.

Na segunda parte do Detonado de Wild Arms 2, vocês falam para ir até Shining Garden. Só que eu vou para o ponto exato e fico apertando □, mas o tal lugar não aparece. Outra coisa: quando vou falar com Marina para receber a Rune, nada acontece. O que eu faço?

Robert Vieira
Fortaleza, CE

• Olha só, Robert. Para ir ao Shining Garden, durma no Inn de Guilg Gaead quatro vezes. Depois fale com a menina fora do Inn e então vá para o Shining Garden. Quanto ao Rune de Marina, o que acontece é que provavelmente você não deu a pedra para ela no início do jogo.

Olá, pessoal da PSM! Estou precisando de alguns códigos de Gameshark para o jogo Crusaders of Might and Magic.

Rodrigo Garcia
Santo André, SP

• Aí vai, Rodrigão! Para conseguir mana infinito, o código é 801051E0 03E7; para mana no máximo, é 801051E4 03E7; e para seu personagem ficar com energia infinita, é 800F1D0C 03E7. Se você quiser deixar seu personagem com energia no máximo, digite o código 800F4E28 03E7. Falou?

FEAR EFFECT

No 2º CD de Fear Effect, o que eu faço depois de vencer o chefe gordo e careca? Qual é a combinação do painel de acesso?

Filipe Junqueira
Três Corações, MG

• Faça o seguinte, Filipe: primeiro use o Ladder Access Card no painel em frente à porta do vagão. Desligue os interruptores, mova um fusível para POWER e outro para LOCK 3 (na segunda coluna). Então ligue o interruptor para destravar a escada. Depois da animação, desligue o interruptor, mova um fusível para POWER e outro para LADDER (na primeira coluna). Na seqüência, ligue o interruptor para descer a escada.

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970.
Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

FATURE UMA PISTOLA POINT BLANK!

É só falar o que você acha que aconteceu com Lara Croft no final de TR IV

Tá valendo, mano! Conforme a gente anunciou na edição passada, a musa Lara Croft servirá de inspiração para você encarar esse novo desafio! É só completar a seguinte frase: *Lara Croft não morreu no desabamento da pirâmide, no final de Tomb Raider IV. Na verdade, ela...* O leitor que mandar a resposta mais original pra gente, em até cinco linhas (vê se não extrapola, hein!), vai faturar uma superpistola Point Blank. Não se esqueça de colocar na carta seus dados completinhos (nome, endereço, telefone e CPF seu ou de seu responsável). O resultado vai sair na próxima edição. Então corra pra não perder o bonde!

Estou escrevendo pra vocês porque preciso desabafar!

Tudo ia bem na minha vida: do trabalho pra casa, de casa pro trabalho, minha sogra na praia, me dando um descanso merecido... Um belo dia chego em casa e descubro que minha querida esposa destruiu meu PlayStation. Diz ela que estava tentando limpá-lo! Pode? Isso só me convenceu de que mulher não pode mesmo chegar perto desses aparelhos! Agora me perguntem o que ando fazendo à noite! Vendo novela com a minha mulher, assistindo à agonia da tal Camila na cama daquele hospital. Por que não curam ou matam logo aquela mulher?

Frederico Galderio
São Paulo, SP

PSM: *Mano, só falta você dizer pra gente que vocês assistem à novela de pijama, enrolados no cobertor!*

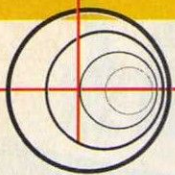
Cadê os jogos "Made in Brazil"?

Li a matéria da ***SuperGamePower*** nº 81, sobre jogos "Made in Brazil", e tenho algumas considerações a fazer. Acredito que não exista preconceito em relação a eles. E se existir tal preconceito, talvez seja pela falta de divulgação. Dificilmente as revistas de games trazem títulos nacionais em seu conteúdo. Se eles fossem divulgados, com certeza ia chover gente interessada em distribuí-los. Outra coisa: a matéria só citava games de PC. Cadê os de PlayStation?

Eliandro Ferreira
Registro, SP

*PSM: Eliandro, não é bem assim essa história da falta de divulgação! Na verdade, os títulos "Made in Brazil" são raros e, por isso, esporadicamente divulgados. Quando há novidades, a equipe das revistas **SGP** e **PSM** tem o maior prazer em publicá-las. Sobre o PSX, não se tem notícias de jogos brasileiros feitos para o console.*

Solte suas feras e mande seu recado!

Tá de saco cheio do trabalho, da sogra, de uma gata que não dá bola pra você ou do seu time de futebol, que não engata uma faz tempo? Então escreva pra seção *Fala, Maluco!* Para quem não sabe, esse é o espaço ideal para os leitores fazerem seus desabafos e reflexões sobre qualquer tipo de assunto, de games a política!

Memory Card: tão fundamental quanto a musa Lara Croft

O Memory Card, aquele pequeno acessório que faz uma enorme diferença na vida dos jogadores, começou sua história no Neo Geo, lá no final da década de 80. Só que o Memory Card ficou popular mesmo a partir de sua estréia no PlayStation, e posteriormente deu as caras nos demais consoles. O mais interessante é que esse acessório assumiu um papel tão fundamental na vida dos jogadores que foram lançados modelos bem curiosos, para todos os tipos de gostos. Como exemplo, podemos citar o Memory Card tipo Lara Croft, que literalmente anda na carteira dos fãs da musa. Para quem ainda não está muito familiarizado com os Memory Cards, aqui vão algumas explicações rápidas. A vantagem desse acessório é que, em vez de salvar o jogo no próprio console (como no caso do Saturn), você pode transportar os dados e usá-los em qualquer aparelho. Para organizar os saves, basta deixar o acessório encaixado no PSX, manter a tampa de CD do console aberta, ligar o videogame e entrar no menu. O modelo tradicional de Memory Card custa cerca de R$ 10 e tem 1 Megabit e 15 blocos para gravação. Porém existem algumas versões novas que oferecem mais de uma centena de blocos, o que é muito útil para jogos cujos saves vão além de 1 Megabit. Confira a seguir os melhores Memory Cards dos sites Pelican e Gameshark.

Os modelos que podem ser encontrados em Pelicanacc.com

Esse é o Memory Card padrão da Pelican, com 15 blocos de memória e preço de **US$ 7,99**. Você tem a opção de escolher entre as cores preta, azul, amarela, dourada, cinza, vermelha e prata.

Nesse modelo da Pelican, disponível nas cores preta e azul, você poderá salvar seus jogos em 360 blocos de memória. No site, o preço é de **US$ 16,99**.

Com 120 blocos de memória, esse modelo da Pelican custa **US$ 12,99** e está disponível nas cores preta e azul.

ONDE COMPRAR

Na Internet: *www.pelicanacc.com / www.gameshark.com / www.gamepower.com.br / www.submarino.com.br*
Via Sedex: Câmara Games – rua 25 de Março, 1.025 (0xx11) 228-0822 / Direct Shopping – (0xx11) 7295-9666 / Dragoon Games – rua Silvânia, 157 (0xx11) 3846-1470

Os modelos que podem ser encontrados em Gameshark.com

Os fãs apaixonados por Lara Croft podem conferir as curvas da gata até mesmo no Memory Card! Esse modelo da Interact pode trazer também o personagem Goldberg, do game *WCW*. A memória oferecida é a padrão, com 15 blocos para gravação de qualquer jogo de PlayStation. O preço desse Memory Card é **US$ 14,99**.

Esse Memory Card tem uma capacidade 96 vezes maior que os modelos comuns. São "apenas" 1.440 blocos de memória! Dá pra você jogar um bocado, não é? Só que o preço é um tanto salgado: **US$ 49,99**.

Esse é outro modelo para jogadores compulsivos. São nada menos que 360 blocos para você salvar suas jogadas, o que, com certeza, vai facilitar sua vida. Isso porque você não terá mais de perder tempo procurando um jogo em pilhas e pilhas de Memory Cards. O preço é **US$ 29,99** e inclui um suporte para guardar cartões de memória.

Esse modelo de Memory Card é bem diferente e moderno. Em vez de escrever o nome dos jogos que você salvou, é possível gravar sua própria voz, com o auxílio do gravador que vem acoplado ao acessório. São 15 blocos de memória, e é possível gravar quantas vezes quiser. A novidade custa apenas **US$ 9,99**.

Os fãs de esportes também têm vez! Existem quatro modelos diferentes de Memory Cards, com 15 blocos de memória cada e formatos de bolas variados. Tem pra quem curte hóquei, futebol americano, basquete e baseball. O preço no site é de **US$ 12,99**.

FIQUE ESPERTO!

Infogrames e Square fecham acordo inédito

A Infogrames acaba de fechar um acordo com a Squaresoft para tornar-se a distribuidora exclusiva dos games da softhouse japonesa na Europa. É um prato cheio para a empresa francesa, que terá direitos exclusivos sobre títulos de sucesso como o recente *Final Fantasy IX* e os antigos hits *Vagrant Story* e *Parasite Eve 2*.

Interact lança Gameshark para PS 2

A Interact está lançando um novo Gameshark, desta vez para o PlayStation 2. O aparelho permitirá o uso de códigos que destravam personagens, fases e outros recursos, igualzinho ao que acontece com o PlayStation. A novidade é que o aparelho já vem com um arquivo que traz mais de 2 mil códigos para jogos clássicos de PlayStation. O novo acessório tem preço sugerido de US$ 49,99.

Carreira da saga Final Fantasy está com tudo

A Square está, mais uma vez, apostando alto na saga Final Fantasy. A décima versão da série, que vai marcar a estréia de FF no PlayStation 2, tem lançamento previsto para julho no Japão, país onde a Square pretende alcançar a marca de 3,5 milhões de cópias vendidas. Na Europa, a softhouse japonesa espera vender de 1,4 a 1,8 milhão de unidades. Nos Estados Unidos, onde *FF X* deverá chegar apenas no fim de novembro, a meta é igual à européia. As novidades não param por aí. A Square divulgou ainda que *Final Fantasy XI* será online e dará as caras tanto no PS 2 como no PC. E *Final Fantasy XII* será um RPG padrão para PS 2. Além das três novas versões, a Square anunciou que pretende relançar *Final Fantasy VII*, *VIII* e *IX* em versões 128 bits e criar uma série animada de TV e novos produtos baseados em seus personagens.

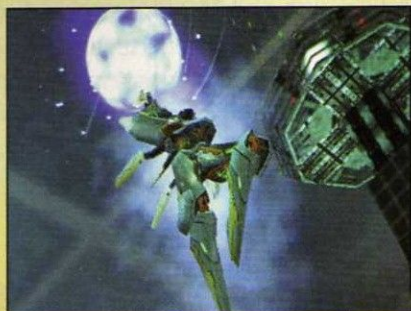
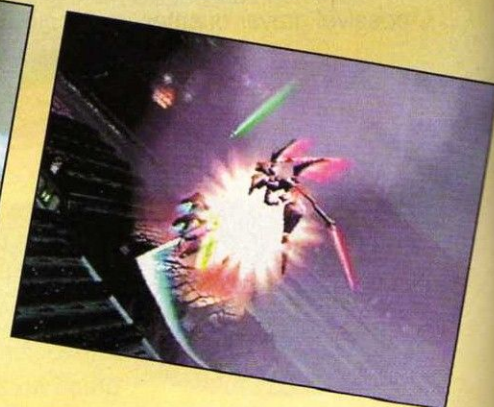
Zone of the Enders

KONAMI

Ação

•JAP

Disponível em março

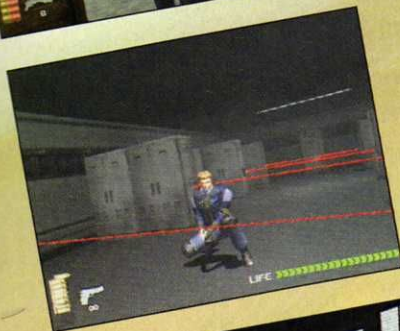
Depois de **Metal Gear Solid 2**, **Zone of the Enders** é um dos títulos da Konami mais esperados para este ano. E por falar nisso, a produção do game conta com uns toques do diretor de Metal Gear, Hideo Kojima. Bem futurista, a história de **Z.O.E.** se passa no século XXII, numa época em que os humanos não vivem somente na Terra, mas também em planetas como Marte e Júpiter. A Terra ainda é o centro da humanidade e está sob o comando das Nações Unidas, apesar de cada país ter o controle de seu território e de algumas colônias em Marte. Isso, aliás, gera tensão no planeta vermelho, onde 16 colônias se uniram para formar a United Colonies of Mars, uma organização que luta pela independência, usando inclusive a violência. Por fim, Júpiter é conhecido como o fim do mundo, um lugar em que predomina a revolta e a tensão entre os habitantes, chamados de Enders. É lá, mais precisamente na violenta colônia de Antilia, que começa a história. A trama se desenrola depois que Leo, um garoto de 14 anos, vê seus amigos serem assassinados por membros da ZOE, uns fanáticos do planeta Marte que invadem Antilia. O objetivo de Leo então passa a ser encontrar uma arma conhecida como Jehuty, capaz de salvar a humanidade. Como é possível notar, a história de **Zone of the Enders** é muito boa. Pode esperar pela frente muita ação e batalhas eletrizantes!

CMX

THQ

Corrida

•EUA

Disponível no 2º semestre

A série Championship Motocross está prestes a dar as caras no PlayStation 2. **CMX**, seqüência de **Championship Motocross 2001**, será, inclusive, o primeiro game de motocross para o 128 bits da Sony. Além da fera Ricky Carmichael, o jogo conta com 28 pilotos que correm na vida real em várias categorias. Cada um tem diferentes habilidades e, se quiser, você poderá modificar a aparência e as qualidades deles no modo Create-a-Rider, em que é possível escolher também os patrocinadores. Ao todo, são 25 opções de pistas e seis diferentes modos de jogo multiplayer. O mais interessante deles é o Stunt Showdown, no qual você apresenta suas manobras mais radicais. Há ainda o modo Carrer, em que você, além de correr, terá de cuidar dos acertos com patrocinadores e dos detalhes financeiros. Quanto à parte sonora de **CMX**, a THQ promete incluir na trilha as bandas que a galera do motocross curte.

Winback

KOEI

Ação

•EUA

Disponível em março

Winback, game que já fez sucesso no Nintendo 64, vai ganhar logo mais uma versão para o PlayStation 2. A história é a mesma: você vai estar na pele de Jean-Luc Cougar, um agente antiterrorista que tem de enfrentar um bando de inimigos que pretendem dominar o mundo. São 31 fases, divididas em quatro grandes partes. A grande diferença entre as versões para 128 bits e 64 bits, obviamente, é a parte visual. A Koei, produtora da nova versão, promete texturas ainda mais trabalhadas e personagens bastante detalhados, que deverão contar até com expressões faciais! Além disso, a movimentação deles vai estar bem mais realista. **Winback** vai apresentar também efeitos de fumaça e luz e som de primeira. O controle das câmeras será manual, feito com o botão analógico direito. Entre as novidades, vale destacar as fases multiplayer, agora com novas opções. Você poderá escolher entre 14 arenas e seis modos de jogo.

Driving Emotion Type-S

SQUARE/ESCAPE

Corrida

•EUA

Já disponível

A versão americana de **Type-S** traz algumas alterações em relação à japonesa. Pra começar, as pistas são baseadas em circuitos reais do Japão, como o de Suzuka e o de Tsukuba. O game tem ainda uma pista bônus e várias opções de idioma. Para participar das corridas, você poderá escolher entre carros de marcas como Honda, Mitsubishi, Toyota e BMW. Os gráficos, com ótimos efeitos de luz e sombra, foram muito bem trabalhados. Ao percorrer as pistas, você vai notar que todos os cenários são superdetalhados.

Dance Dance Revolution Disney's Rave

KONAMI

Dança

•JAP

Já disponível

A versão de **Dance Dance Revolution** com os personagens da Disney já chegou ao Japão. Você vai requebrar até cair ao som de músicas pra lá de dançantes. Em Single, é possível optar entre os modos Nonstop, Training, Practice e Diet. E nas partidas para dois jogadores, seu adversário terá de ser rápido e acertar passos cada vez mais difíceis caso você realize um combo. É diversão garantida para sua turma!

NBA Hoopz

MIDWAY

Esporte

•EUA

Já disponível

Em **NBA Hoopz**, você participa de emocionantes desafios em trios, podendo defender qualquer time da NBA. E, se não estiver satisfeito, será possível montar seu próprio time com os profissionais disponíveis. Os movimentos dos jogadores são bem naturais, já que foram capturados do astro Shaquille O'Neil. Graças a isso, você também poderá fazer algumas acrobacias. O game conta com gráficos de primeira: a quadra é superdetalhada, assim como a platéia, que, além de tudo, é animada. As melhores jogadas de **NBA Hoopz** podem ser vistas de novo pelo replay ou gravadas no memory card.

G-Surfers

BLADE INTERACTIVE

Corrida

•UK

Sem data prevista de lançamento

Os fãs de **Wipeout** podem se preparar para mais um ótimo game do gênero! A bordo de um veículo pra lá de futurista, você poderá participar de corridas ultra-rápidas, com velocidades que podem chegar a 4 mil milhas por hora! O interessante é que você vai passar por paisagens reais do mundo todo, como o Big Ben, de Londres, e a ponte Golden Gate, de São Francisco. Os mais de 30 circuitos trazem obstáculos, deformações e até loops. E é claro que, como em todo game de corrida, você vai encontrar alguns power-ups para ajudá-lo a enfrentar os mais de 16 adversários.

Final Fantasy X

SQUARE
RPG
•JAP
Disponível em julho

Final Fantasy X marca a estréia no PlayStation 2 de uma das sagas de maior sucesso no mundo dos games. Essa versão também será a primeira da série compatível com a PlayOnline, o novo portal da Square, que futuramente será dedicado exclusivamente aos jogos online da empresa. O que isso significa? Que via site será possível verificar progressos na partida, além de obter algumas dicas e sugestões para se dar bem no jogo e não perder nenhum item importante. Sobre o enredo da décima versão, a Square divulgou apenas que o personagem principal será Tida, um jovem de 17 anos simpático e otimista, que sai pelo mundo em busca de aventuras. Logo no início de sua jornada, ele conhece Yuna, uma garota meio rebelde de uma família muito poderosa, mas que decide seguir seu próprio caminho. Juntos, os dois personagens vão participar de uma aventura e tanto. A equipe de produção de **FF X** é praticamente a mesma que desenvolveu **Final Fantasy VIII**. Os gráficos, como sempre, prometem impressionar. Os personagens deverão ter uma aparência bem mais realista, graças às expressões faciais bem definidas. O ambiente, pela primeira vez, será totalmente em 3D. Já a tão esperada trilha sonora está sendo composta por Nobuo Uematsu, um dos mais conhecidos profissionais da Square que trabalha nessa área. A canção tema já está pronta e será interpretada por um conhecido artista japonês. A Square anunciou ainda que **Final Fantasy XI**, que será totalmente online, deverá chegar ao mercado antes do que muitos esperam.

Mobile Suit Gundam

BANDAI

Estratégia

•JAP

Disponível no 1º semestre

Em **Mobile Suit Gundam**, um game cheio de ação em 3D, você será o jovem Amuro Rey, um piloto de RX-78 que vai ter de encarar uma série de missões. Mesmo com a concorrência de **Z.O.E.**, cujo tema é bastante parecido, a Bandai promete divertir a galera com os robôs gigantes do game. Você poderá treinar sua equipe e participar de batalhas repletas de inimigos. Os gráficos prometem arrasar. No intervalo entre as fases, você poderá assistir a algumas animações retiradas da série Gundam, da TV japonesa.

Carrier: The Next Mutation

JALECO

Ação

•JAP

Disponível em fevereiro

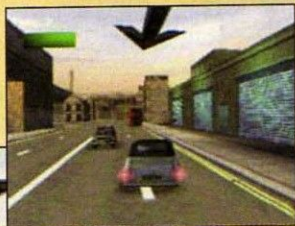
Depois de passar pelo Dreamcast, Carrier vai ganhar uma versão para o PlayStation 2. A história é a seguinte: um porta-aviões do governo foi tomado por um organismo alienígena que tem o objetivo de escravizar a raça humana. E você será o agente que terá de investigar o que está acontecendo e, de quebra, enfrentar a tripulação humana que sofreu mutação. Para encarar a missão, você terá um bom arsenal à disposição, além da habilidade de correr e atirar ao mesmo tempo.

The Italian Job

SCI

Corrida

•UK

Já disponível

O filme *The Italian Job*, de 1969, serviu de inspiração para esse game da Sony. Num clima bem anos 60, você será o personagem Charlie Crocker, um ladrão de bancos que está prestes a realizar sua maior façanha: roubar US$ 4 milhões em ouro e escapar ileso. De quebra, o cara ainda terá de fugir da máfia de Londres! Uma série de missões do game se passam dentro de um carro, assim como acontece em Driver. E há 13 opções de máquinas diferentes para você escolher.

Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

MITHOS/BETESDA

Corrida

•UK

Sem data prevista de lançamento

No ano 2003, uma raça alien conhecida como Saurans invade e domina a Terra, e todos os humanos são aprisionados enquanto os terríveis alienígenas discutem o plano de total recolonização do planeta. A única esperança terráquea é o Exército de Libertação da Terra, que luta pela liberdade e acaba encontrando um poderoso artefato que pode salvar a raça humana. No comando do exército, você terá de montar uma boa estratégia de ataque para destruir o exército dos Saurans.

Ring of Red

KONAMI

Estratégia

•EUA

Disponível em março

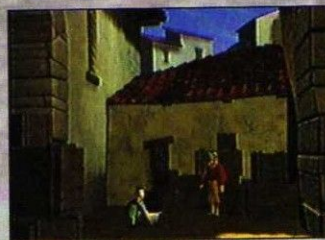
Em **Ring of Red**, título inédito da Konami, a história se passa num mundo alternativo, durante a Segunda Guerra Mundial. Depois do ataque a Hiroshima e Nagasaki, em 1945, tem início uma guerra na Ásia Oriental, que acaba dividindo o Japão em dois territórios distintos, assim como a Alemanha durante a Guerra Fria. Essas duas partes entram em conflito: o sul é apoiado pelos Estados Unidos; e o norte, pela China e a União Soviética. A grande novidade é que robôs gigantes, verdadeiras máquinas de guerra conhecidas como AFW (Armored Fighting Walker), passam a fazer parte desse conflito. Para tornar a história um pouco mais realista, a Konami preparou um filminho introdutório ao game. Feito em preto e branco, ele traz cenas da Segunda Guerra Mundial, com participação dos robozões ao fundo a até em primeiro plano. Dá até pra acreditar que eles existiam mesmo naquela época! O game é bastante longo. Ao todo, são 97 batalhas. Você vai trabalhar com uma equipe: além do personagem principal, existem outros oito que terão participação importante na partida. Prepare sua imaginação para criar as melhores estratégias de ataque e, assim, encarar os muitos confrontos empolgantes!

The

Baseado no filme de animação que esteve em cartaz no Brasil no final do ano passado, o game conta com gráficos de primeira, seqüências divertidíssimas convertidas do cinema e uma trama bastante envolvente

PS MAGAZINE Baseado no excelente filme de animação *O Caminho para El Dorado*, da DreamWorks, em cartaz no Brasil no final do ano passado, **The Road to El Dorado** é um adventure de primeira! O game, produzido pela Ubi Soft, segue o estilo de títulos como **Monkey Island**, do PC. Você vai assumir o papel dos amigos Tulio e Miguel, dois espanhóis que estão a caminho da cidade do ouro, a lendária El Dorado. Com o objetivo de chegar até lá, você terá de enfrentar vários quebra-cabeças e alguns inimigos ao longo das 20 fases. **The Road to El Dorado** é um jogo bastante agradável, pois não apresenta desafios com alto grau de dificuldade. Os gráficos, bastante fiéis à animação do cinema, são bem caprichados e coloridos. E, durante a partida, você poderá conferir algumas cenas divertidas do filme, que servem para ilustrar ainda mais a história. Cuidado com os CDs piratas, cujo load é demorado e chega a cansar um pouco! ■

DICA: logo no começo, pegue esse cartaz. Ele será muito útil mais tarde

DICA: utilize seu único dinheiro e compre o milho por uma peseta. Você não se arrependerá!

DICA: utilize o milho que você comprou para conseguir pegar essa galinha

DICA: venda a galinha para esse cara, assim você lucrará 5 pesetas e poderá participar do jogo de dados

Vozes famosas e trilha de Elton John

As vozes dos personagens principais de *The Road to El Dorado* foram dubladas por Kevin Kline (Tulio) e Kenneth Branagh (Miguel). Pra completar, a trilha sonora foi composta por Elton John, artista que já ganhou um Oscar pela trilha do filme *O Rei Leão*.

Diretores foram ao México pesquisar

Para recriar com fidelidade a cultura e o ambiente indígena de El Dorado, os diretores do filme fizeram uma viagem à Península de Yucatán, no México (berço da civilização maia), acompanhados de um arqueólogo, que serviu como consultor histórico.

The Road to El Dorado

Ação — **9.0**
Ubi Soft

CONTROLE	8
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
A história envolvente garante a diversão

▼ PONTO FRACO
A leitura do CD é lenta demais

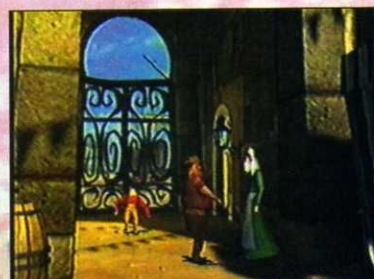
Site oficial do filme também é demais!

O site oficial de *The Road to El Dorado* (*www.roadtoeldorado.com*), além de ter tudo sobre o filme de animação da Dreamworks, traz um joguinho superdivertido. É só entrar no site e clicar em Play the Adventure. Os mais novos vão adorar!

Road to El Dorado

DICA: provoque o touro com o estilingue para que ele não se esqueça da sua cara

DICA: cole o cartaz nesse muro para fazer com que El Diablo lembre da sua cara e derrube tudo

DICA: analise bem as probabilidades para apostar alto e ganhar o jogo dos dados

DICA: nessa parte, Miguel terá de passar agachado por trás. Utilize o botão L2

DICA: para não ser atingido pelo garotinho, faça com que Miguel entre no barril e ande até ele

DICA: para pegar a cenoura, passe somente quando os guardas estiverem de costas

DICA: depois de conversar com o toureiro Malezo e com o porteiro de El Diablo, faça com que o primeiro desafie o torro de novo, intimando-o

DICA: abra você mesmo a porteira e veja se Malezo é realmente um bom toureiro

DICA: mude o sentido da esteira, puxando a alavanca indicada na foto

DICA: amarre a cenoura nessa peça de madeira em frente ao burro para que ele faça a esteira funcionar

DICA: para descer essa escada, use o gancho que Altivo jogará caso você dê a maçã a ele

DICA: não pegue mais do que duas chaves, senão o macaco irá acordar o dono

Harvest Moon:

Nesse RPG da Natsume, você poderá realizar o sonho de virar fazendeiro, contanto que prove que é capaz de dar conta da lida no campo e dos afazeres domésticos

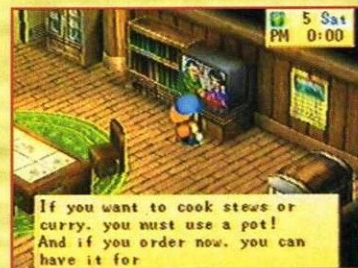
P.S MAGAZINE O PlayStation acaba de ganhar um RPG bem diferente e divertido, que já deu as caras no SNes, no Nintendo 64 e também no Game Boy Color. Em **Harvest Moon**, você vai estar na pele de um menino que recebe uma fazenda abandonada como herança do avô, e sua missão será administrá-la e fazer com que ela volte a ser produtiva. Para isso, será preciso botar a mão na massa de verdade! Além de plantar e colher, você ainda terá de tocar as atividades da casa, como cozinhar e tudo mais. É muita responsabilidade, hein! Mas, para quebrar o clima, vão rolar também alguns eventos divertidos, como, por exemplo, uma festa da primavera. Tanto o som como os gráficos do jogo agradam bastante, apesar da simplicidade. As texturas têm boa qualidade, e os personagens, traços bem delicados. Com tantos elementos divertidos, você nem vai notar o tempo passar! ■

DICA: *ao pegar um peixe pequeno, jogue-o no lago de sua fazenda e alimente-o todos os dias para que ele cresça. É possível fazer isso com vários peixes*

DICA: *no verão, a grama azul será substituída pela vermelha. E, ao contrário da azul, ela não pode ser ingerida, pois é tóxica*

DICA: *para economizar o dinheiro da ração, solte as galinhas em cercos*

DICA: *na estufa, procure sempre plantar vegetais de estações diferentes*

DICA: *quando você possuir uma estufa, automaticamente vão aparecer novas sementes à venda. Compre algumas e plante-as*

DICA: *assista TV e anote todas as receitas que aparecerem. Fique atento também ao TV Shop para conseguir instrumentos para sua cozinha*

Softhouse tem títulos diferentes

A empresa norte-americana Natsume, criadora de **Harvest Moon**, é conhecida por desenvolver jogos bastante diferentes e criativos, sem apelar para a violência. Alguns de seus produtos mais famosos são a série Reel Fishing, de pesca, e **The Legend of the River King**, um tipo de RPG que também fala sobre pescaria.

Ubi Soft distribui os jogos na Europa

A Natsume fez recentemente uma parceria de três anos com a Ubi Soft para que a empresa francesa distribua seus jogos na Europa, em países como Alemanha, França e Inglaterra. E **Harvest Moon**, para PlayStation e GBC, faz parte da lista, assim como outros lançamentos da Natsume, como **Reel Fishing 2**.

Harvest Moon: Back to Nature

RPG
Natsume **9.5**

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
O enredo é completamente diferente dos demais títulos do gênero

▼ PONTO FRACO
Não há frames na diagonal, ou seja, o personagem não anda nessa direção

Back to Nature

DICA: nos primeiros dias, vá até a fazenda de animais (vizinha à sua) para ganhar um cavalo

DICA: solte as vacas para pastar de vez em quando, senão elas ficarão tristes

DICA: plante flores para atrair abelhas e obter mel todos os dias

DICA: para encomendar um produto do TV Shop, use o telefone do bar

DICA: para conseguir galinhas de forma mais barata, coloque o ovo na incubadeira

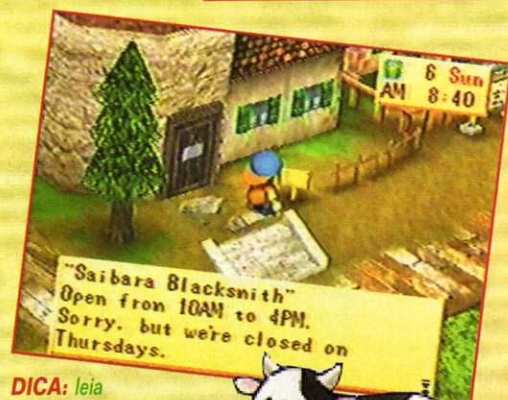
DICA: tome cuidado com a fadiga! Procure não trabalhar até tarde, senão você acordará mais tarde no dia seguinte

DICA: verifique a caixa de correio para obter algumas dicas extras

DICA: converse com o pescador de noite e pegue a vara. O porto é um dos melhores lugares para pescar

DICA: os minieventos servem para aproximar você da comunidade. Não deixe de comparecer! Eles também são bons para você conseguir presentes para as garotas

DICA: use a lenha para cercar galinhas, vacas e ovelhas quando elas estiverem do lado de fora

DICA: escove as vacas e ovelhas todos os dias. E também converse com elas para que produzam mais leite

DICA: leia as placas para saber o horário e o dia de funcionamento dos estabelecimentos. Existem lugares que fecham até em dias úteis da semana

As aventuras de Simba no cinema

O filme de animação *O Rei Leão* fez tanto sucesso entre a garotada em 1994 que logo ganhou uma continuação. Os estúdios Disney lançaram em 1999 *The Lion King II: Simba's Pride (O Rei Leão 2: O Reino de Simba)*, que narra a história de Kiara, filhote de Simba, e de Kovu, filho de Zira, uma das seguidoras do malvado Scar.

The Lion King: Simba's Mighty Adventure

Aventura **8.8**

Activision

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os gráficos são extremamente fiéis ao desenho da Disney

▼ PONTO FRACO
O jogo é muito fácil e não oferece grandes e emocionantes desafios

Amigos do leão viraram estrelas

Você sabia que Timon e Pumba, amigos inseparáveis do leão Simba, já ganharam seus próprios filmes? Ao todo, existem seis vídeos com três aventuras de cada um dos personagens. Só que eles só estão à venda nos EUA, portanto os interessados precisam comprá-los pela Internet.

The Lion King
Simba's Mighty Adventure

Depois do sucesso na TV e na tela dos cinemas, Simba – O Rei Leão – chega ao PlayStation com gráficos e jogabilidade bem caprichados

DICA: colete o maior número de patinhas possível. A cada 100 delas, você ganha uma vida

PS MAGAZINE **The Lion King: Simba's Mighty Adventure** é um prato cheio pra quem curte jogos como **Pandemonium!** e **Crash Bandicoot**! Bastante fiel ao desenho da Disney, e com uma jogabilidade acessível até demais, essa aventura dará a você a oportunidade de assumir o papel do leão Simba, o rei da floresta, assim como o do pai dele, Mufasa. No início da história, Simba ainda é pequeno. É ao longo do game que ele vai crescendo e aprendendo a encarar os inúmeros aliados do malvadão Scar, que está louco pra impedir que Simba torne-se rei. Além de o jogo em si já garantir uma boa dose de diversão, você também poderá assistir a algumas cenas emocionantes que vieram diretamente do filme. Quem curtiu *O Rei Leão* nos cinemas não pode perder essa aventura! ■

DICA: pegue todas as letras para formar a palavra SIMBA e, assim, destravar os filmes

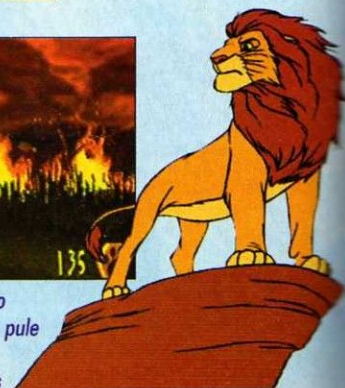
DICA: pegue duas dessas pêras por fase para abrir um bônus

DICA: esse bônus é um jogo de memória, portanto lembre-se bem dos personagens para completá-lo no tempo determinado

DICA: para alcançar lugares muito distantes, aperte o botão de ataque (□) durante um pulo

DICA: para acabar com esse inimigo, não fique muito perto dele e abuse do ataque aéreo

DICA: para escapar das pedras que caem durante o combate, fique perto dessa parede

DICA: aproveite que o rinoceronte é grande e pule nas costas dele para quicar e pegar os itens

Maths and English with Rayman

Em vez de inimigos malvadões, Rayman agora tem de encarar desafios de línguas e de matemática

PS MAGAZINE **Maths and English with Rayman** é uma espécie de jogo educativo, bastante voltado ao público infantil. No início da partida, você deverá escolher qual idioma deseja usar: inglês, francês, alemão, italiano ou espanhol. Aí começa a aventura estilo plataforma, em que o principal objetivo de nosso amigo Rayman é resgatar o livro do conhecimento. Para ajudá-lo, você terá de ser esperto e seguir o caminho correto, cujo número será anunciado pelo locutor. Parece fácil, mas, conforme a evolução do jogo, isso vai ficando mais difícil, e você terá até de fazer algumas contas. Os gráficos são muito coloridos e caprichados. O único problema do jogo é o tempo de load entre as fases. ■

DICA: fique bem atento ao número que é anunciado para não errar o caminho

DICA: colete todas as bolas azuis. Muitas vezes, elas fazem surgir nuvens que ajudarão você no caminho

DICA: nessa fase, preste atenção na ilustração. Ela ajudará você a entender a palavra para acertar o caminho

DICA: fique parado para tirar uma foto e descolar um checkpoint com esse fotógrafo

DICA: não encoste na lateral dessas plataformas. Elas contêm espinhos que podem prejudicar você

DICA: mesmo acertando o número, alguns espinhos não sumirão. Então fique atento para desviar deles

DICA: caso erre algum número e tenha de recomeçar a fase, tente lembrar os números anteriores, pois a ordem deles é sempre a mesma

DICA: nessa fase, você precisa voar. Para isso, basta apertar o botão de pulo (□) repetidamente

Maths and English with Rayman

9.0

Plataforma

Ubi Soft

CONTROLE	10
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador · Memory Card

▲ PONTO FORTE
A oportunidade de a molecada aprender matemática e outros idiomas

▼ PONTO FRACO
Há pequenos bugs e, às vezes, o jogo come tela

Último game da série já está disponível

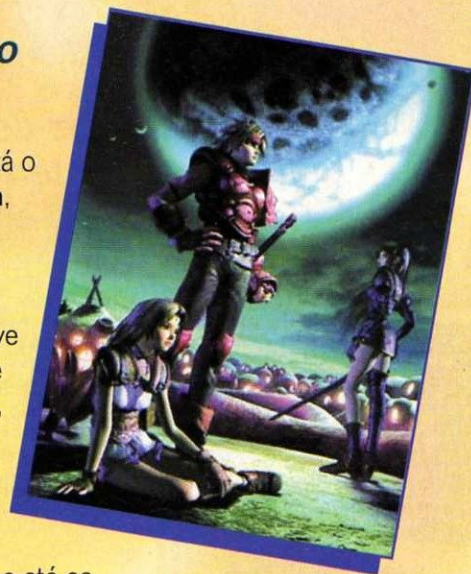
Rayman 2: The Great Escape, o último game da série Rayman, já está disponível e conta com versões para PlayStation, PlayStation 2 (com o nome **Rayman 2 Revolution**), Dreamcast e Game Boy Color. Há também uma versão para PC.

PC ganhou versão exclusiva do 1º jogo

A primeira aventura de Rayman, lançada em 1996 para PSX, ganhou uma versão melhorada e exclusiva para PC. Batizado de **Rayman Gold**, o game traz, além dos recursos originais, 24 levels inéditos e um editor de fases repleto de ferramentas.

The Legend

Detonamos o game mais pedido no site da revista! Veja nas páginas a seguir as dicas para dar combos e virar um Dragoon, além de todos os passos para você destrinchar os dois primeiros CDs da aventura. Não perca o final na próxima edição!

PS MAGAZINE Vocês escolheram pela Internet e aqui está o Detonado de **The Legend of Dragoon**, um dos melhores RPGs já lançados para PlayStation! Esse game traz horas e horas de diversão num ambiente mágico supercativante. Você estará na pele de Dart, um guerreiro que vive na vila de Seles e que vai encarar uma aventura e tanto! Certo dia, a tal vila é atacada por soldados, e uma moça chamada Shana é raptada. Dart tem então de enfrentar muitos perigos para salvar a amiga, e pouco a pouco a misteriosa lenda de Dragoon vai sendo revelada. As batalhas exigem bastante habilidade: nelas é possível dar combos e até se transformar num poderoso Dragoon. Os elementos clássicos dos RPGs – como itens, armas, cidades e gigantescos mapas – também estão presentes no jogo. Os gráficos, bem limpos e nítidos, permitem uma boa movimentação dos personagens. As CGs (cenas em computação gráfica) estão demais, e a animação ficou bastante suave. As músicas também não deixam nada a desejar. Prepare-se: a partir de agora, você vai conferir os passos para detonar os dois primeiros CDs do game. Não perca o final na próxima edição!

DRAGOON SPIRITS (D'VL)

Os personagens poderão se transformar em Dragoons e soltar poderosos golpes e magias depois que encontrarem os Dragoon Spirits. E a cada transformação e ataque em forma de Dragoon, serão consumidos 100 SP. Esse pontos são obtidos toda vez que você ataca (vale lembrar que quanto maior o level de sua Addition, mais você ganha SP). Para aumentar o level do Dragoon Spirit (D'LV), você deverá ir juntando SP Points. Cada SP Point obtido será convertido em pontos de experiência especiais, que se acumulam diretamente no D'LV. Quando você ganhar uma certa quantidade de SP, o level de seu Dragoon Spirit finalmente aumentará, podendo ir de 1 até 5. Aumentando o D'LV, seu personagem ganhará novas magias e terá mais força, e a capacidade do MP e do SP também irá aumentar. Caso sua barra de SP zere, você voltará ao normal. E se todos os personagens estiverem com mais de 100 SP ao mesmo tempo, um botão chamado Special aparecerá. Aperte-o para que todos se transformem juntos em Dragoons, ficando bem mais poderosos. É bom lembrar que, ao virar Dragoon, qualquer status ruim desaparecerá

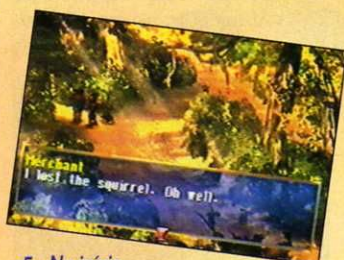
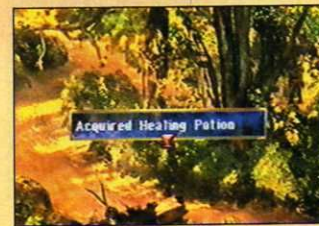
# of Dragoon

Disco 1: Serdian War

1 - Ande para baixo até entrar na vila (vai aparecer uma exclamação). Depois de acabar com os guardas, pegue o tesouro e use o Save Point

2 - A luta contra o primeiro chefe do jogo não é difícil. Mate logo o sargento, e os outros sairão correndo

3 - Antes de sair da cidade, não se esqueça de falar com o mestre Tasman (perto da saída). Ele lhe ensinará como usar as Additions

4 - Saindo da cidade, você estará no mapa. Lá é possível gravar o jogo a qualquer momento, porém seu movimento fica restrito à linha amarela. Vá até a floresta e entre

5 - No início, fale com o cara na floresta. Ele vai ensiná-lo a usar os itens durante uma batalha, o que é muito importante para sua sobrevivência

6 - Antes de prosseguir, vá até o canto superior direito da tela para achar um baú escondido

7 - Continue caminhando para a esquerda da tela. Passe sobre a ponte, pegue mais um baú (ao fundo) e depois desça

8 - O labirinto é muito fácil: explore-o atrás de itens e saia pela parte logo abaixo daquela pela qual você entrou (no canto esquerdo da tela, em cima)

9 - Saindo da floresta, você estará de volta ao mapa. Aproveite pra salvar o jogo e siga para a Hellena Prison, contornando o mar

10 - Uma carruagem vai passar por você. Sem perder tempo, corra atrás dela e fique encostado na parte traseira. Quando o guarda inspecionar, ative a exclamação logo que aparecer!

11 - Na sala inicial, onde há um Save Point, tente passar pela parte de baixo, à esquerda. Você será surpreendido por dois guardas

12 - A luta contra eles será bem parecida com a primeira do jogo. Só que agora você já sabe usar as Additions. Utilize-as sempre!

13 - Depois de eliminar a dupla, o vendedor estará sempre à sua disposição na sala do Save Point. Com ele você consegue itens muito úteis, como energia

14 - Continue pela parte em que foi surpreendido pelos guardas. A partir daí, você só terá de enfrentar os inimigos que o virem e conseguirem alcançá-lo. Ande com cuidado!

The Legend of Dragoon

15 - Pegue o caminho da extrema direita, suba e passe pela porta. Em seguida, passe sobre a ponte

16 - Na parte do outro Save Point, não é necessário entrar na sala, pois há apenas itens lá. Você precisa subir pelo elevador e, lá em cima, virar à esquerda

17 - Lavitz aparecerá e se tornará seu novo aliado (um dos melhores do jogo). Vençam a batalha juntos e saiam desse lugar

18 - Na saída, haverá uma batalha inevitável. Depois siga para a esquerda até chegar numa sala cheia de guardas. Não se preocupe: eles não lutarão agora!

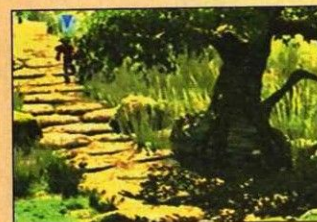
19 - Suba a escadinha e siga até o

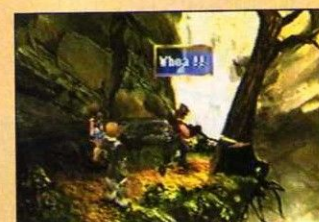
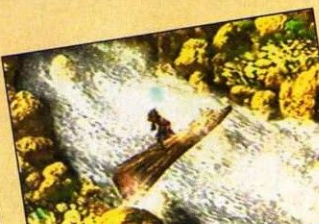
final para pegar a chave (ponto brilhante). Saia dali e siga tudo para a direita para destrancar a porta

20 - Passando da porta destrancada, procure a cela de Shana. Você saberá que a encontrou quando três guardas lutarem contra você

21 - Saia dessa parte da prisão, desça pelos dois elevadores externos e volte todo o caminho até o começo para encontrar o chefe Fruegel

22 - Esse inimigo é do elemento Terra. Use os personagens mais fracos contra os guardas, e Dart contra Fruegel. Depois elimine rapidamente os reforços que forem aparecendo

23 - Fora da prisão, volte em direção à floresta, mas contorne-a pelas pradarias

24 - Depois de despistar os guardas, vá pelo caminho da esquerda (no alto) até encontrar um rio e tente atravessá-lo. Depois volte

25 - Pegue então o caminho de baixo até a cabana e entre lá para descansar. Depois da conversa, saia e vá pra esquerda para checar uma árvore

26 - Volte à cabana, pegue o machado e siga de novo até a árvore do penhasco para derrubá-la

27 - Volte até o rio pelo mesmo caminho, passando pela cabana e pela parte em que se escondeu. Agora você poderá atravessá-lo sobre a ponte que se formou

28 - Você encontrará uma família desabrigada. Depois de conversar, siga o caminho para cima e vá pra caverna

29 - Deixe-se levar naturalmente pelo córrego até um item e suba de volta ao começo da caverna

ADDITION

No game, a habilidade Addition é o meio mais poderoso para atacar. Ela nada mais é do que a técnica de combos (seqüência de golpes). Cada personagem conta com suas técnicas Addition específicas. Para usá-las, você deve estar fora da batalha, entrar no menu e escolher a opção Addition. Lá você encontrará uma lista das diferentes Additions para cada um dos personagens e suas respectivas especificações (LV = level da Addition; ADD = número de hits; SP = número de Spirit Points obtidos após o ataque; DAM% = dano extra; NEXT LV = pontos de experiência que faltam para aumentar o level). Então é só selecionar a técnica que você quer usar. O level da Addition que você selecionou aumenta a cada 20 combos completos dados nas batalhas. Aumentando o level da Addition (que vai de 1 até 5), o DAM% será maior, e você ganhará mais SP após os ataques. Chegando a certos levels dos personagens, você ganhará novas Additions. No total, são mais ou menos sete técnicas diferentes para cada personagem, mas a última só poderá ser ativada se você deixar todas as Additions anteriores no level 5

30/31 - Seja carregado pelo córrego de novo. Na primeira intersecção, segure ↑, e na segunda, ↓ para passar debaixo da pontezinha de pedra e pegar mais um item

32 - Na parte das pedras, siga sem medo, pois você não pode cair! Aproveite para coletar mais itens

33 - Na tela seguinte, haverá dois caminhos à direita. Pegue o do meio da tela para chegar a um lugar mágico que repõe sua energia

34/35 - Saia pela parte da direita (em baixo na tela) e, em seguida, suba até o final. Pegue o animal que está fugindo para conseguir outro baú com item

36 - Agora passe sobre a ponte de pedra, indo para a direita. Na parte do Save Point, use-o e suba para enfrentar outro chefe

37 - Não é difícil matar Urobolus. Use poderosas Additions até ele se esconder. A partir daí, atire com Shana e use itens de ataque com Dart e Lavitz

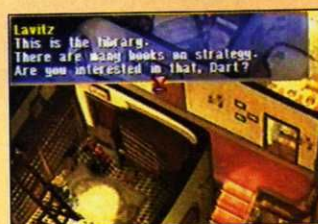
38 - De volta ao mapa, siga para a cidade de Bale e entre na primeira porta à esquerda para falar com a garotinha

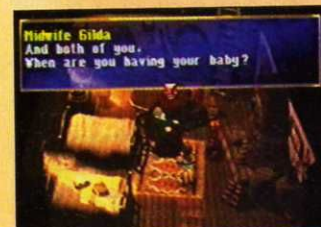
39/40 - Debaixo da fonte, fale com o bêbado, e ele não deixará você passar. Compre bebidas na loja logo acima da fonte e ofereça-as para que ele deixe você passar para explorar mais o lugar

41 - Vá para a parte superior da cidade e entre na casa da esquerda. O homem vai falar algo sobre as Stardusts, que devem ser colecionadas

42 - Em seguida, tente entrar na casa de Lavitz, à direita. Ele dirá que é preciso ir antes ao castelo

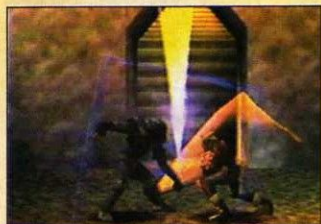
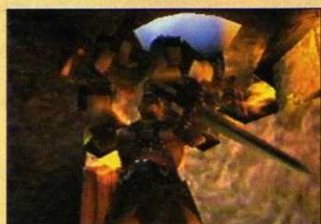
43 - Volte à parte principal da cidade, siga para a esquerda sobre a ponte (até o final) e entre no castelo

44 - O castelo pode ser explorado e tem alguns itens e armas! Suba todas as escadas até chegar ao rei e fale com ele. Depois vá até a varanda atrás das escadas para buscar Shana

45 - Volte à casa de Lavitz e escolha qualquer opção com a mãe dele. Mas com Lavitz, escolha a quarta. Suba e vá até a biblioteca (no canto)

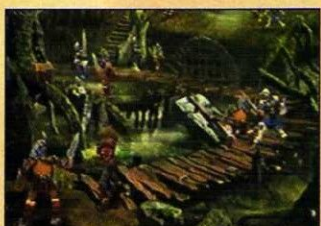
46 - Saia da cidade e vá até Hoax. Chegando lá, suba e ande sobre os muros e telhados, contornando tudo. Suba também pela escadinha da parte inferior da tela

47 - Você vai acabar entrando numa casa pela parte superior. Pegue a escada para ir ao andar de baixo e converse com a velhinha

48 - Passe de novo sobre os telhados e muros até voltar à parte central da cidade. Entre na porta onde há um guarda esperando

49 - Fale com Kaiser, e você sairá. Então entre de novo, fale com ele e diga que está pronto (segunda opção)

50 - Suba até o guarda da esquerda. À noite, tente descer de novo. Haverá uma batalha repentina, em que você lutará sozinho

51 - Depois da batalha, suba de volta à esquerda e enfrente o outro chefe (elemento Dark). Quando ele se dividir em três, o verdadeiro é o que usa magias

52 - Kongol (elemento Terra) aparecerá. O segredo é sempre finalizar as Additions, senão ele vai revidar

53 - Depois de toda a história, fale com Rose antes de sair da cidade para aprender tudo sobre o sistema de batalha dos Dragoons

54 - Siga para as Marshlands e, logo que entrar, pegue o caminho para cima. Essa árvore torta é o caminho que você vai seguir mais tarde

55 - Prepare-se, pois nessa parte você enfrentará várias batalhas seguidas. Se desistir de alguma delas, será preciso voltar tudo de novo

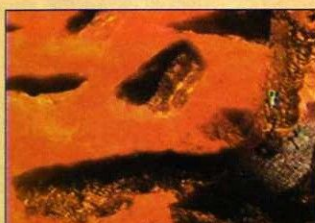
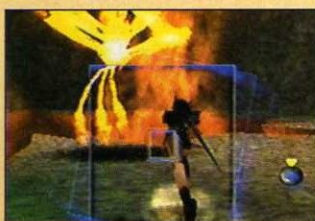
56 - Outro chefe fácil. A luta é como as anteriores, mas um pouco mais longa. O único problema é chegar até aqui com bastante energia

57 - Na parte em ruínas, fale com todos os soldados derrotados (em baixo) e pegue os itens. Volte tudo até o começo das Marshlands

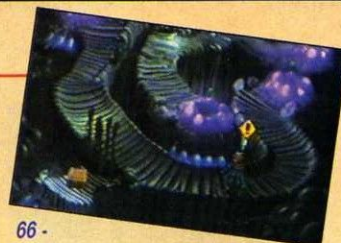
58 - Agora sim, pegue o caminho da árvore torta. O barquinho que você irá encontrar só serve para procurar itens. Siga sem ele para cima

59 - Siga pelo mapa até o vulcão. O caminho é simples e você não precisa se preocupar com a Fênix que aparecerá voando no fundo

60 - Na intersecção, vire à esquerda. Salve o jogo no Save Point, continue até Shana sair correndo e siga-a até o próximo chefe

61 - Virage (elemento Void) é difícil. Não perca tempo atacando o corpo dele. Detone a cabeça com magias de Dragoon!

62 - Saia dessa parte e siga para a direita (em baixo). Você vai salvar Dabas, um comerciante. Então volte para salvar o jogo antes de ir para a próxima tela

63 - A Fênix (elemento Fogo) está na parte cheia de lava. Não use o Dragoon de Dart, pois ele também é de fogo. Tente usar magias de gelo e água

64 - Compre itens de Dabas para se reabastecer e siga para o Nest of Dragon

65 - Depois que Shana passar mal (lembre-se desse local), siga para a direita e depois para cima, até cair numa teia de aranha gigante

66 - Essa parte parece confusa mas é simples: basta tocar em todos os cogumelos para abrir as passagens

67 - A parte de baixo é uma poça de água mágica que lhe dá energia. Vá abrindo caminho até alcançar o Save Point no alto

68 - Contra Greham e Feyrbrand (elemento Wind), acabe primeiro com o dragão. Use o Astral Drain de Rose e as magias de Dart junto com as Additions de Lavitz

69 - Escale a parede depois de matar o chefe e siga para a cidade de Lohan. Na parte esquerda, compre boas armas

70 - Depois de explorar bem os prédios centrais (inclusive pelo teto), entre na loja do canto inferior direito (na porta azul) para encontrar Dabas

71 - Desça a escada central para ir à parte inferior da cidade. Com o negociante, escolha sempre a segunda opção até ganhar a garrafa

ATAQUES

Normal

Dar combos (seqüências de golpes) na luta é moleza. Apenas aperte X na hora em que o personagem acertar o golpe e repita isso até completar o combo (o grito do personagem confirmará a execução). Caso o inimigo defenda, aperte ○ e continue normalmente com X. Se você tiver com um item de ataque, jogue-o no inimigo e fique apertando X repetidamente para dar mais hits. Ou, se quiser, defenda para recuperar um pouco de HP e diminuir seus danos. Fuja se necessário!

Dragoon

Quando você atacar, um radar aparecerá à direita. Aperte X para iniciar a seqüência, e o ponteiro vai girar. Cada vez que ele estiver para cima, aperte X. A palavra "Perfect" aparecerá quando você conseguir dar o combo completo

72 - Entre de novo no Nest of Dragon, caia no buraco da teia e pegue água mágica na garrafa

73 - Saia do buraco, desça o morrinho à direita, siga à esquerda até a parte onde Shana ficou mal e passe pela planta

74 - No templo, não perca tempo com os baús (eles são falsos). Siga reto para cima (passe por tudo) até abrir o baú do topo das árvores

75 - Depois de ser jogado para fora, entre de novo e siga para cima até o painel. Use os números **3**, **5** e **2** e passe pela nova abertura

76 - Você pode mexer nas estátuas quando aparecer a exclamação. Deixe a dourada em Front e a prateada em Left para subir

77 - Drake (elemento Wind) aparecerá no caminho. Ataque-o sem dó com todas as magias Dragoon que tiver. Destrua as bombas antes de elas chegarem até você!

78 - Sharlie aparecerá na seqüência. Não se preocupe: fique SEMPRE defendendo e responda as perguntas na ordem 1, 2, 1, 1, 2, 1, qualquer uma, qualquer uma...

79 - Volte para Lohan e vá até Shana (a porta da parte central do andar de baixo, no fundo à esquerda)

80 - Depois vá até a parte do mercado (da garrafa), siga para a tenda do campeonato e registre-se na mesinha da direita (em baixo)

81 - Na sala de espera, prepare-se para uma série de lutas em que você não poderá virar Dragoon! Fale com o vigia para lutar

82 - Goraga irá envenená-lo logo de cara. Mesmo assim será fácil: livre-se do veneno e acabe logo com o idiota!

83 - Contra Serfius, use magias de água e gelo e Additions bem finalizadas. Apenas defenda-se para ganhar energia

84 - Danton começará a defender quando estiver com metade da energia. Você deve fazer o mesmo até ele baixar a guarda!

85 - Atlow deve ser vencido muito rapidamente para que não use o ataque especial. E você precisará ter sorte!

86 - Lloyd é invencível! Não adianta teimar! Fique apenas defendendo até ele dar o golpe final e vencê-lo

87 - Depois do campeonato, Haschel entrará para o grupo. Divirta-se nos minigames e saia da cidade

88 - Volte para Hellena Prison. Agora será fácil entrar, pois Lavitz fará todo o trabalho sozinho. Compre itens na entrada

THE LEGEND OF DRAGOON

LISTA DE STARDUSTS (CDS 1 E 2)

Esses itens especiais são invisíveis. Para pegá-los, fique verificando os locais, apertando X. Conseguindo esses itens, você poderá ter acesso a outros:

CD 1 (total: 20)

Seles
1 – No túmulo do cemitério

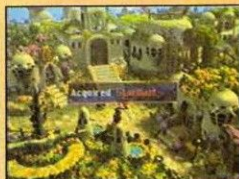
Bale
1 – No quarto do subsolo (use o barco)
2 – Na Weapon Shop
3 – Na fonte da frente da casa de Lavitz
4 – Na cozinha da casa de Lavitz
5 – No 3° andar do castelo
6 – Na lareira do 1° andar do castelo

Loan
1 – Na sala de reuniões (quarto de estratégia)
2 – Na lareira do subsolo da casa (à esquerda)

7th Knighthood
1 – Na cama da fortaleza

Lohan
1 – No pote perto do guarda (saída da cidade)
2 – Na cesta perto da entrada da arena (a tela antes do Hero Contest)
3 – Na armadura em Dabas Shop
4 – Na estante dentro da biblioteca (na porta secreta)

Kazas
1 – Na primeira tela, no quarto da casa à esquerda
2 – No quarto dos mercenários (perto de uma escada)
3 – Na Weapon Shop
4 – Duas telas ao norte da Weapon Shop (num quarto)
5 – Saia do quarto anterior (a do Stardust 4), desça a escada e cheque os barris perto da escadaria
6 – Procure na entrada do mesmo quarto de antes (a do Stardust 5)

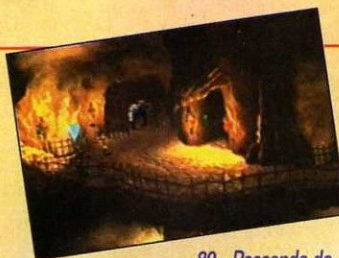
CD 2 (total: 15)

Fletz
1 – Na Weapon Shop
2 – Na Gem Shop
3 – Na Item Shop
4 – Na caixa na frente do bar
5 – No topo da construção perto da ponte
6 – Na salinha da torre direita do castelo (não é no quarto de Lisa)
7 – Na estátua à direita (entrada do castelo)

Donau
1 – Na fonte da entrada
2 – Na cozinha da casa do Mayor

Home of the Gigantos
1 – No candelabro da direita, na sala do chefe

Queen Fury
1 – Na lamparina perto de Kongol
2 – No local anterior ao quarto de Albert (perto do baú)

Lidiera
1 – Na casa maior (entre pelo teto)

Fueno
1 – No Inn, debaixo das escadas
2 – No quadro que está no hospital

89 - Passando do vendedor, saia e siga pela esquerda (passe de onde você lutou com Fruegel) para chegar à parte do elevador. Use-o

90 - Quando o elevador parar, saia e colete vários itens pela prisão. Depois volte ao mesmo elevador e suba mais

91 - Na parte de cima, ande até ser pego numa emboscada e cair no alçapão

92 - Cheque o baú do fundo do calabouço para conseguir um Sachet. Ele será essencial na luta contra o próximo chefe!

93 - Converse com todo mundo, incluindo Shana. Depois cheque a parede atrás dela para descobrir a saída desse lugar

94 - Jiango (elemento Terra) aparecerá. Use rapidamente o Sachet nele e vire Dragoon com todos. Use também o Astral Drain de Rose e a magia de Lavitz

95 - Depois de Jiango, você ainda enfrentará umas três ou quatro batalhas contra soldados

96 - É a vez de encarar Fruegel (Terra), Guftas (Dark) e Rodriguez (Wind). Use as Additions de Lavitz em Fruegel, mas antes de todos elimine Rodriguez

97 - Depois de conversar com o rei Albert e os outros, saia da cidade e passe pela floresta. Siga pelo mapa até Kazas

98 - Explore bem Kazas. Logo na entrada, à direita, responda "Yeah" para ganhar 100g. Compre armas poderosas na loja

99 - Siga para o final da cidade, na entrada do castelo, e contorne por cima para ir a uma área escondida

100 - Depois da segunda escada, descendo, entre na casa da esquerda. Nessa cidade, não compre armas, pois elas quebram

101 - Se entrar na casa certa você encontrará um garoto. Ele fará três perguntas. Responda 3, 3 e 2 para tornar-se um aliado

102 - O garoto irá levá-lo a uma entrada secreta do castelo. Salve o jogo, prepare-se bem e siga em frente

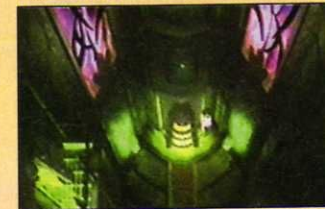
103 - No subterrâneo, desça a terceira corda (a menor) e depois a última (a gigante) para continuar

104 - Depois das cordas, cuidado para não ser pego pelos guardas de patrulha. Rapidamente suba a escada da direita e siga para cima

105 - Você chegará a um salão principal com dois guardas ao fundo. Siga pela porta da direita (use a luz branca para se curar)

106 - Depois de falar com os cientistas, continue à direita até passar sobre a parte de lixo e pegar a Red Stone no baú (perto do funcionário)

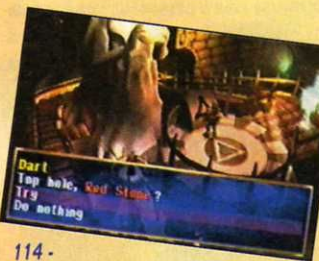
107 - Volte ao salão principal e agora suba pelo elevador da esquerda. Siga o caminho, e você deverá lutar com outro guarda

108 - Depois do guarda, encare o cientista sem medo! Cuidado, pois ele vai se transformar num animal feroz! De qualquer maneira, pegue a Blue Stone no baú

109 - Volte de novo ao salão principal. Finalmente você está pronto para enfrentar os dois guardas do elevador e subir por ele!

110 - No andar de cima, não perca tempo saindo do elavador. Suba com ele até o terceiro andar e vá para a esquerda

111 - Você enfrentará três guardas em batalhas separadas. Depois de eliminá-los, use o elevador da direita

112 - Vá até o quarto andar e encontre o comandante da apresentação do jogo. Ele está arrependido e lhe dá a Yellow Stone

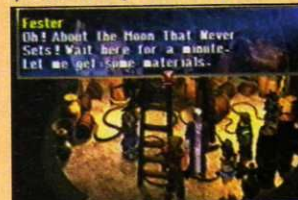
113 - Desça de novo pelo elevador e pegue o da esquerda para ir (também) ao quarto andar

114 - Esse é o último Save Point do primeiro capítulo. Use o painel perto dele (com as pedras) para abrir a porta da estátua e prosseguir

115 - Mais uma vez, Kongol (Terra) aparecerá. Depois de usar uma magia de Wind nele, você só poderá atacar sem magias. Então use Additions, principalmente a Gust of Wind Dance de Albert

116/117 - Não se esqueça de salvar o jogo, pois a próxima batalha contra Doel é dificílima. Na primeira forma, ainda não use os Dragoons. Acabe com ele com Additions. Na segunda forma, use o Special Dragoon de Dart e o ataque Dragoon dele. Com Albert e Shana, use as magias Dragoon. Sempre que a barreira aparecer, fique defendendo até ela sumir

Disco 2: Platinum Shadow

1/2 - Em Twin Castle in Fletz, vá para a ponte à direita, e seu grupo discutirá sobre a Claire Bridge. Converse com as pessoas e entre nas casas com as portas abertas. Depois vá para o norte, e a princesa Emille falará com o povo

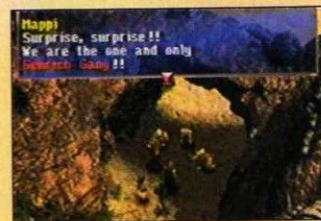
3 - Entre no bar à direita da ponte (subindo as escadas), passe pela porta e converse com Kaffi várias vezes, até que ela fale algo sobre Fester

4 - Entre na casa que tem um globo no telhado para falar com Fester. Se quiser, olhe no telescópio para ver a lua

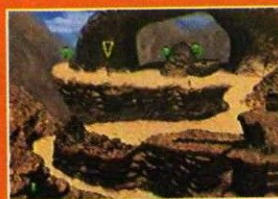
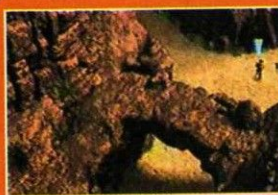
5 - Vá até a casa à direita da ponte para falar com Nello

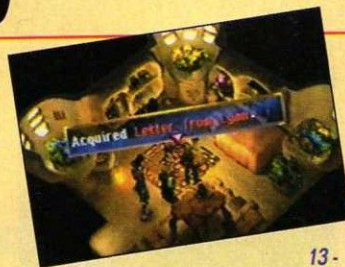
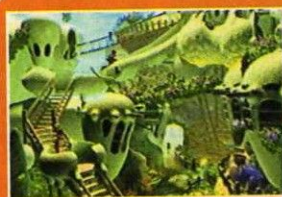
6 - Se tiver uma certa quantidade de Stardusts, você poderá ganhar itens especiais dessa pessoa no bar

DETONADO

THE LEGEND OF DRAGOON

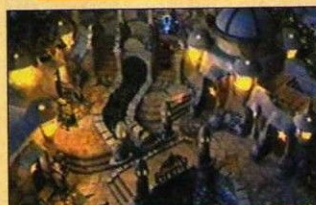
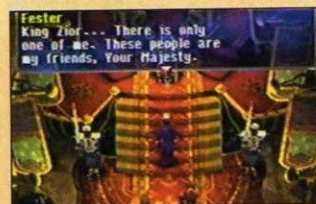
7 - Saia da cidade e vá até Tiberoa (mapa)

8 - Em Barrens, pegue os baús, siga para o norte e encontre Mappi e sua turma

9 - A batalha contra o chefe será fácil. Transforme-se em Dragoon e detone todos sem problemas

10/11 - Após a luta, Dart ficará incapaz de se transformar em Dragoon. Siga pelo caminho da direita, pegue os baús e vá para o norte

12 - Entre nesse ponto do mapa

13 - Chegando a Donau the Flower City, entre na primeira casa da direita (logo no início). Kate entregará a carta de Lynn para você levar ao Mayor. Depois converse com o pessoal da igreja, passe no Inn para salvar o jogo e suba a escada à direita para atualizar seus itens

14/15 - Vá para o lado esquerdo da vila e suba a escada até chegar à casa do topo. Dê a carta para o cara da porta e fale com o Mayor

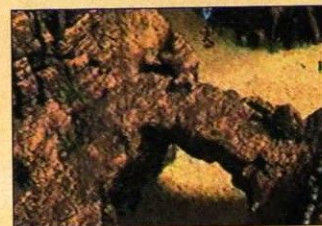
16 - Quando descer a escada, Meru vai aparecer e entrar para seu grupo. Saia dali

17 - Chegando a Twin Castle in Fletz, vá para o norte e tente entrar no castelo. Meru fará de tudo, mas o guarda não sairá de lá!

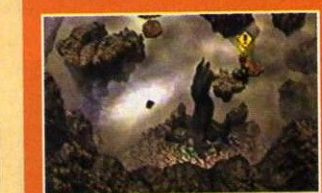
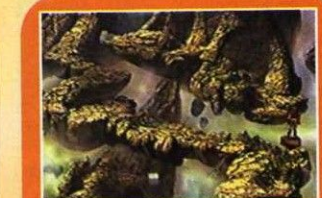
18/19 - Fale com Fester na Item Shop e depois encontre de novo com ele no norte (perto do guarda). Ele levará você até a casa dele

20 - Após a conversa na casa de Fester, você deverá segui-lo para entrar no castelo

21 - Continue atrás de Fester e pegue a autorização com o rei para entrar no vale

22 - Saindo do castelo, Libria aparecerá e dirá que a princesa Lisa espera por você. Siga-a, e a princesa contará o que aconteceu com a irmã Emille

23 - Encontre Libria logo à esquerda do castelo e vá jantar

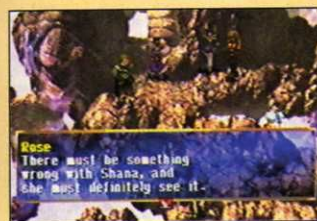
24 - Siga Libria até ao quarto. Depois do papo com todos, fale com Haschel e durma. Quando acordar, vasculhe o local para pegar alguns itens e saia

25 - Vá para Barrens e siga pela esquerda na intersecção

26 - Entre nesse ponto

27 - Você chegará a Valley of Corrupted Gravity. Mostre a passagem para o cara e entre quando ele abrir o portão

28/29 - Essa área é fácil: pule nas pedras pequenas que estão flutuando para chegar ao outro lado (aperte X). Não se esqueça de pegar os baús!

30 - Nessa área, aperte X nas luzes brancas para mudar a gravidade. Assim é possível alcançar três outras plataformas: em duas você encontra baús, e na outra há um Save Point

31 - Salve o jogo e siga na direção do paredão

32 - Detone primeiro os braços do chefe, depois o corpo. Então concentre os ataques só na cabeça dele. Se o braço se regenerar, detone-o de novo antes de voltar à cabeça

33 - Fale com todos e siga para o norte

34 - Vá para Home of Giganto

35/36 - Corra para fugir das flechas, siga à esquerda, pegue o baú e aperte o switch que está na parte que fica brilhando (as flechas serão desativadas)

37 - Suba as escadas rumo ao portão, e você será cercado. Tente fugir (você será barrado) e volte para perto do portão. Gangster aparecerá: concentre ataques fortes nele e esqueça dos outros fracotes

38 - Passando pelo portão, curta a pancada que Meru vai levar de Haschel. Então pegue o baú do lado e siga pela porta pela qual Haschel entrou (não se esqueça de salvar o jogo)

39 - Nessa luta, Haschel será um parceiro obrigatório. Use magia branca para livrar-se rapidamente de Mappi e detone Gehrich com tudo

40 - Desça a escada da sala para libertar Lynn e depois cheque a coisa brilhante na parte de baixo da tela. Brad pegará o Dragoon Spirit de volta, podendo se transformar em dragão de novo. Saia do local, e Kongo irá juntar-se a você

41 - Volte para Barrens. Lynn irá se despedir do grupo e convidar para sua festa de casamento

42 - Vá para Donau the Flower City e assista ao casamento. Aperte X para pegar o buquê, converse com todos e saia

43 - Você já pode ir ao castelo, mas antes volte para Commercial Town of Loban (South of Serdio), fale com esse vendedor e compre o item por 1000g. É o Golden Dragoon Spirit (de Kongo)

44 - Em Twin Castle in Fletz, vá ao castelo e converse com os guardas da sala principal. Eles deixarão você passar: siga pela direita

45 - Agora você terá de passar despercebido pelos guardas que estão do lado de fora (passe quando eles estiverem de costas). Suba na torre à direita, entre em algumas salas para se esconder e, lá no topo, fale com Lisa

46 - Desça com Lisa até a sala principal e siga pela esquerda. Suba na torre mais à esquerda, rumo ao quarto de Emille. Cuidado com os guardas!

47 - No quarto de Emille, cheque o quadro com a mulher desenhada. Você será teletransportado para outro mundo: converse com todos e toque na luz (aperte X) logo acima para ativar a ponte

48 - Com Emille no grupo, nenhum guarda vai incomodar. Volte ao saguão principal e entre na área ao norte para interferir na cerimônia

49 - Essa será uma das batalhas mais difíceis do jogo, pois Lenus é dura de matar. É bom ter bastante HP, já que os golpes dela são fortes. Transforme-se em dragão e ataque usando magias, principalmente com Dart. Use os combos de Albert e, com o cara mais fraco do time, ajude os outros com itens para encher HP, MP e SP

50 - Vá até o barco que está no porto de Donau the Flower City. Kayla e Puler aparecerão para papear. Depois converse com Kayla de novo para entrar no barco Queen Fury

51 - No barco, você será transferido para esse ponto

The Legend of Dragoon

52 - Vocês vão se separar em Queen Fury. Com Shana, suba até a sala de controle (parte de cima do barco) e encontre Dart

53 - Com Dart, suba pela escada da sala de controle e encontre Rose lá no mastro. Bata um papo com ela

54 - Com Rose, desça e fale com Haschel (embaixo da sala de controle)

55 - Com Haschel, desça a escada perto do Save Point e fale com Kongol

56 - Vá com Kongol até o quarto à direita da cozinha e fale com Albert

57 - Com Albert, fale com Meru, que está num quarto bem ao lado da cozinha

58 - Com Meru, fale com Dart na sala de controle

59 - Finalmente, vá para o mastro e encontre Rose. Vocês serão atacados por um navio fantasma

60 - Agora você estará em Phantom Ship. Se quiser, vá para a esquerda e volte para seu barco. Salve o jogo, compre itens e pule de volta no barco fantasma. Atenção: desvie das bolas brancas se não quiser ser atacado pelos inimigos

61 - Desça a escada. Você verá um fantasma roxo entrando na primeira porta à esquerda, mas ela estará trancada

62 - Volte à parte superior do barco e entre na porta bem à direita. Então cheque a porta da Captains Cabin, que estará trancada

63 - Desça a escada de novo e entre pela porta do fantasma roxo (ela estará aberta)

64 - Checando o baú, o fantasma roxo fará três esqueletos lutarem contra você. Detone-os!

65 - Entre no quarto ao lado, cheque o baú e enfrente o fantasma roxo, mais dois esqueletos

66 - Na porta do fundo, cheque o baú duas vezes e enfrente os três fantasmas roxos. Transforme-se em Dragoon e ataque. Os golpes de Albert também serão eficientes

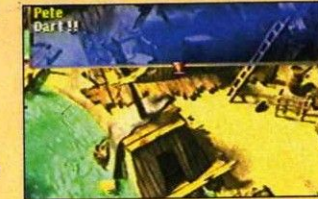
67 - Ainda nessa sala, cheque o ponto brilhante que está bem em cima e anote os quatro números que os espíritos falarão

68 - Volte à parte superior do barco e entre na sala que está mais perto de sua embarcação. Haverá um baú, no qual você deverá colocar (na combinação certa!) os números que anotou. Caso apareça "...", significa que algum número que você digitou está certo. A dica é sempre deixar o número de duas casas errado e mudar apenas o número de uma casa, até aparecer "...". No total, são seis prêmios: Stund Guard, Panic Guard, Magic Ego Bell, Talisman, Ultimate Wargod e 100g. O número de chances será cada vez menor. Se errar todas as tentativas, você enfrentará uns inimigos. É só vencê-los e tentar de novo

69 - Siga pela porta da Captains Cabin, que estará aberta. Após a conversa, cheque o ponto brilhante no meio da sala e pegue a chave do barco

70 - Entre pela porta que antes não abria (à direita da sala que tem o baú da combinação), pegue o baú e siga pela entrada à esquerda. Você será bloqueado pelos fantasmas!

71 - Os fantasmas ressuscitam depois de morrer. A dica é transformar-se em Dragoon e acertá-los com uma magia que atinge vários de uma vez

72 - Depois de detonar o chefe, siga à esquerda, pegue o baú e cheque o móvel logo abaixo (aperte X quando aparecer a exclamação). Ouça o papo de Shana. Depois o barco vai afundar, e Dart e Rose cairão!

73 - Você irá para Village of Lidiera. Depois de ser acordado pelo cachorro, pegue o barco no lado de fora da casa e ande até a margem. Tente sair, e Pete vai falar com você

74 - Entre nesse ponto do mapa

75 - Apenas atravesse Undersea Cavern

76 - Na seqüência, entre nesse ponto

77 - Vá para o norte de City of Fueno e encontre o porto. Kayla estará lá e dirá que seus amigos estão passeando na cidade. Saia dali

78 - No caminho, Meru trombará com você. Siga-a até o Inn, onde seus amigos se juntarão de novo

79 - Vá até o porto e fale com Puler

80 - Antes de sair da cidade, passe na clínica para ver se está tudo bem com a mãe de Pete

81 - Volte para Village of Lidiera e fale para os três caras que você quer ir a Prison Island para ver o monstro. Um portão se abrirá

82 - Dê a volta pela direita da casa de Pete, entre na caverna, pegue os baús e depois gire a válvula

83 - Vá para Undersea Cavern e siga pelo caminho que antes estava bloqueado pela água

84 - Pegue os baús nesse ponto. Seguindo pelo caminho da esquerda, você pegará apenas um baú no final. Vá por cima para prosseguir

85 - Vá pela esquerda e pegue o baú do final. Depois volte, siga pela direita e salve o jogo no Save Point

86 - Caminhe para o norte até encontrar Lloyd e Lenus

87 - Os chefes agora são Lenus e Regole. Para matar Regole, use o poder Dragoon. Já Lenus morrerá com alguns Red Eye Dragon Summons e golpes normais. Depois da batalha, Meru ganhará o Blue Sea Dragoon Spirit e poderá se transformar em dragão

88 - Volte à clínica de City of Fueno e veja como está a mãe de Pete

89 - Converse com Puler no porto e com Kayla para entrar no barco. Vá para Donau the Flower City e atravesse Barrens para chegar a Twin Castle Fletz

90 - Em Twin Castle Fletz, siga em direção ao castelo. A princesa Emille descerá para falar com o povo como antes, mas agora cheia de delicadeza

91 - Entre no castelo, vá até a sala do rei para conversar e curta a cena romântica de Dart e Shana

92 - Suba até o quarto de Emille (torre da esquerda) e chame Albert, que estará conversando com ela

93 - Vá para a cozinha e encontre Meru e Haschel

94 - Agora vá ao quarto de convidados e encontre Rose

95 - Kongo está na área de treino. Vá até lá e, finalmente, junte o grupo para ir à festa

96 - Ao lado da área de treino está a sala de roupas. Fale com Libria para dar um jeito nas meninas

97/98 - Converse com todos na festa. Libria aparecerá e chamará você. Siga-a e curta mais uma cena romântica. Depois de tanto trabalho, você finalmente conseguiu terminar o segundo CD do jogo. Aguarde a próxima edição e confira o final de The Legend of Dragoon! Até mais, galera!

DETONADO

Tenchu 2

Birth of the Stealth Assassins

Ayame e Rikimaru estão de volta para proteger o reinado de Lord Gohda e pra detonar os homens da Burning Dawn. E agora eles contam com um novo aliado – o jovem ninja Tatsumaru – e com novos recursos, como a capacidade de ocultar cadáveres

PS MAGAZINE Os ninjas Ayame e Rikimaru estão de volta pra detonar mais inimigos. A história de **Tenchu 2** acontece antes dos eventos da primeira versão, ou seja, você vai ver como foi a formação ninja dos dois personagens principais. Existe também um novo ninja, o jovem Tatsumaru. Cada um deles conta com um enredo diferente, mas suas histórias vão se entrelaçando com o desenrolar do jogo. A cada fase, uma nova missão tem de ser cumprida, sempre com novos inimigos e desafios. O objetivo principal é proteger o reinado de Lord Gohda e acabar com a organização ninja Burning Dawn. Diferente do primeiro Tenchu, que foi desenvolvido pela Acquire e pela Sony, **Tenchu 2** é de responsabilidade da Activision. A empresa usou na seqüência a mesma engine gráfica empregada em **Spider-Man**, por isso o game acabou ficando um pouco mais lento e, em comparação com a versão anterior, os gráficos apresentam mais falhas poligonais. Mas não se preocupe, pois isso não compromete em nada a diversão! O enredo é bastante interessante e há novos recursos no jogo, como a possibilidade de ocultar cadáveres. Uma dica geral para todas as missões: você terá de tomar muito cuidado para não ser visto, afinal o ninja é um assassino invisível!

Comandos

□ - sacar e usar a espada
△ - usar itens
○ - dash
X - pular
L1 - visão em primeira pessoa
L2 - selecionar itens
R1 - abaixar
R2 - selecionar itens

Personagens Principais

Ayame: ela é muito ágil e seu combo tem um bom número de hits. Só que suas catanas são pequenas e, às vezes, os inimigos escapam do combo

Tatsumaru: forte e ágil, esse novo personagem não usa muito a espada. E seus combos estão mais para lutador de Kung-Fu do que para guerreiro ninja

Rikimaru: é o mais forte e violento, e tem a melhor jogabilidade entre os três ninjas. Seu combo possui menos hits, mas um ótimo alcance. Raramente o inimigo escapa

Tenchu 2

Ação
Activision
9.0

CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
A jogabilidade única, repleta de bons elementos de ação

▼ **PONTO FRACO**
Em comparação com a primeira versão, os gráficos têm mais falhas poligonais

Dicas

Aumentar itens em uma unidade
Na tela de seleção de itens, segure R1 + □ e aperte →, ↓, ←, ↑.

Recarregar a energia
Pause o game, segure □ e aperte ←, →, ↑, ↓. Só que isso vai diminuir sua pontuação durante a partida.

Habilitar Tatsumaru
No menu de seleção de personagens, segure ○ + □ e aperte R1, R2, L2 L1, ↑, ↓, ←, → e Select.

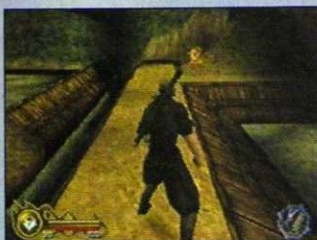
Mostrar todo o mapa
Durante o jogo, segure Select e aperte ○ cinco vezes.

Destravar todas as fases
Na tela de seleção de fases, segure ○ + □ + Select e aperte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.

Destravar todos os itens
Na tela de seleção de itens, aperte □, □, □, ○, □, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.

Destravar todas as missões no Editor de Missões
Na tela de montagem da missão, segure R2 + ○ e aperte ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.

Destravar fase especial no Editor de Missões
No menu do Editor de Missões, segure ○ e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →.

RIKIMARU

Aldeia

1 - Ande pela aldeia para aprender os movimentos básicos do jogo. Se não quiser treinar, vá direito à casa de seu mestre, que fica localizada na montanha

Training Level

1 - Esconda-se sempre e evite ficar à vista do inimigo. Quando ele virar de costas, vá por trás e mate-o sem piedade

2 - Para visualizar melhor o inimigo, aperte R1 (colado na parede) e, com o auxílio do L1, alterne o ângulo de visão. Tenha sangue frio e não fique esperando muito tempo para atacá-lo!

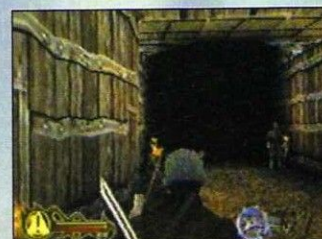
4 - Não vacile: evite deixar a cabeça à vista e faça sempre o jogo de esconde-esconde. Use o Shuriken somente se estiver de longe

Stealth Kills

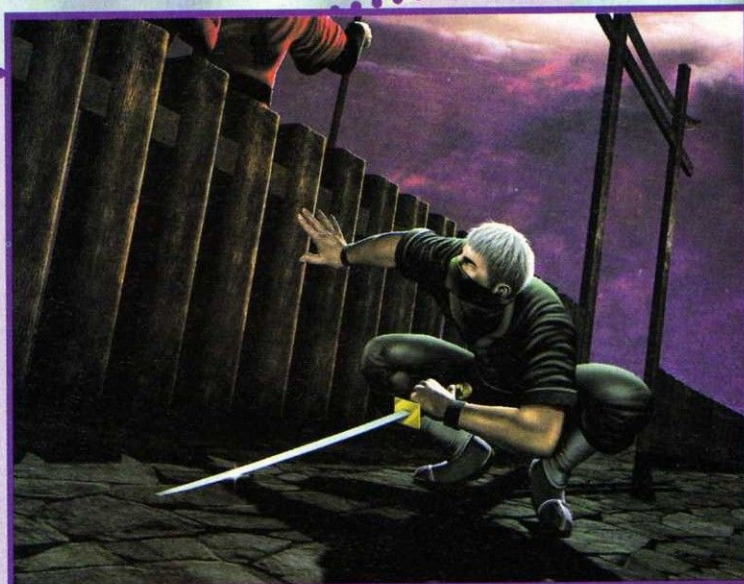
1 - Aperte □ por trás, na frente, à esquerda ou à direita do inimigo

2 - Aperte R1 + □ perto do adversário

3 - Pule e, quando estiver caindo, aperte □

3 - Quando estiver em lugares altos, fique sempre olhando para baixo. Se houver um inimigo, pule nas costas dele e enfie a espada!

5 - Toda vez que você ficar próximo do campo de visão do inimigo, uma exclamação (!) vai aparecer. Então recue ou se esconda rapidamente

Itens Ninjas

Item	Descrição
Air Bottle -	Recarrega o oxigênio na água. Como não é recomendado subir à superfície, esse item é bem útil
Bliding Dust -	Cega o inimigo temporariamente
Blowgun -	Esse item é muito importante, pois acaba com os inimigos a longas distâncias
Caltrops -	É útil na luta contra os chefes para diminuir a velocidade deles
Colored Rice -	Demarca o caminho percorrido
Graneda -	As granadas causam bons danos, mas são barulhentas
Healing Potion -	Recupera toda a energia
Kaginawa -	Esse item, bom para você alcançar lugares difíceis, deve ser usado na beirada de telhados
Mine -	Com habilidade, coloque minas no caminho do inimigo
Poison Antidote -	Cura o envenenamento e ainda aumenta 20 HP
Poison Rice -	Bom para envenenar e matar animais
Shiriken -	Útil para atacar chefes a longas distâncias
Smoke Bomb -	Se houver muitos inimigos em sua volta, use essa bomba para fugir
Sleeping Gas -	Coloca o inimigo para dormir
Ninja Camouflage -	Item de invisibilidade
Exploding Arrows -	Flechas explosivas, muito úteis contra os chefes
Leaves of Stealh -	Use esse item por trás dos inimigos
Ninja Armor -	Diminui danos. É melhor guardar esse item para as últimas fases
Dragon's Breath -	Causa altos danos, mas é lento
Ninja Rebirth -	Com esse item, você escapa da morte e volta ao início da fase
24 Item Capacity -	Triplica a capacidade de itens. É preciso obter 25 Grand Masters

Ocultar Cadáveres

Para que os inimigos não percebam que você está por perto, é importante esconder os corpos dos caras que já matou. Para arrastar um cadáver e ocultá-lo, aproxime-se dele, segure R1 e aperte ○. Mas atenção: não fique encostado na parede quando executar esse movimento!

9 - Ao nadar, não fique colocando a cabeça para fora d'água toda hora. Aperte R1 perto da superfície para usar o cano de bambu

6 - Force o inimigo a subir na tocha toda vez que tiver um confronto corpo a corpo. Assim ele vai se queimar, aumentando bem os danos

10 - Mergulhe bem fundo na lagoa e use essa passagem

7/8 - Atenção! Quando chegar a essa placa, atire sua corda pra cima o mais reto possível e suba

11 - Saia devagar da água, pois há um inimigo mais acima. Fique abaixado nesse ponto e vá pra cima do cara quando ele virar de costas

12 - Fique rodeando a coluna para não ser visto pelo inimigo. Ou então espere que ele se vire para seu lado e ataque-o o mais rápido possível

Gang of

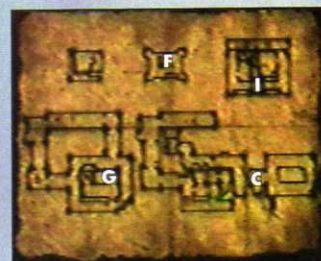
G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - Atenção por onde anda. Existem sinos no chão que alertam o inimigo quando você pisa neles

2 - Para pular as cercas, observe se não há ninguém por perto e tome um pouco de distância

3 - Evite a escada. Suba pelo morro e tome cuidado com o arqueiro

4 - Esse chefe dá apenas um hit de cada vez. Aperte ↓ sempre que atacar você e fique de frente para ele. Se tomar distância, o chefe vai soltar uma fumaça que irá cegá-lo temporariamente

Treason at Gohda Castle

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - Você precisa subir até o último andar do palácio. Use as escadas sempre e desvie das chamas para não sofrer danos de bobeira

2/3 - Quebre essas portas usando a espada, assim você verá o caminho a seguir

►

TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS™

4 - O castelo está cheio de corredores. Use sempre R1 encostado na parede quando a interrogação (?) do radar ficar maior

5 - Não tenha dó dos arqueiros! Se for descoberto, parta pra cima deles com ignorância para não ser atingido pelas flechas

6 - Se for descoberto por um soldado, ataque-o com mais calma. O combo dele é de dois hits: defenda-os e golpeie logo em seguida

7 - Em algumas salas existem alçapões. Não pise neles! Geralmente o quadrado no chão fica destacado

8 - O soldado que usa a lança é o mais chato de matar. Se você for descoberto, desvie da arma dele e tente se aproximar o máximo possível para atacar com mais facilidade

9 - Motohide tem um ataque quase idêntico ao dos soldados que usam espada, porém é mais rápido. Se ficar à distância, ele vai usar a pistola contra você

Lord Toda's War Camp

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - A recepção não será nada boa, pois os ninjas inimigos costumam dar combos duplos. Dica: evite acumular mais de um inimigo na tela!

2 - Use as árvores para se proteger, fique à espreita e aproveite a escuridão para atacar

3 - Contra o chefe dessa fase, dê apenas uma espadada e outra em seguida. Mantenha-se colado nele, tirando sua energia aos poucos, senão o cara vai atirar uma bomba em você

Demon Mountain

A - Animal perigoso
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - Logo no começo da fase, use a corda e escale a montanha. Mire sempre em entranhas retas, de modo que fiquem perpendiculares à sua visão

2 - Aproveite os desníveis e jogue o inimigo no degrau inferior. Quando ele tentar subir, dê uma espada nele para derrubá-lo de novo. Repita a operação até o cara morrer!

3 - Antes de subir, sempre olhe para cima e fique agarrado até o inimigo virar de costas para você

4/5 - Para alcançar o ponto de chegada, é preciso pular sobre essas colunas de pedra. Use o superpulo, apertando ○ + X

6 - Em Demo Mountain, os arqueiros são bem mais perigosos do que você imagina e estão localizados em lugares de difícil acesso! Evite ao máximo ser descoberto por eles!

7 - O chefe da fase usa combos triplos. Defenda-os e contra-ataque logo em seguida

4 - O combo do inimigo é longo, porém tem alcance reduzido. Aproveite a espada e parta pra cima dele, sem dar chance para o cara iniciar a seqüência

3 - Prepare-se para enfrentar um dos inimigos mais chatos do jogo. A chefe da fase usa uma faca curta e tem combos rápidos. Atire itens para deixá-la paralisada momentaneamente e então acerte-a

The Secret Harbor

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - Os soldados espalhados pela ilha são bem fortes. Evite ser descoberto. Caso contrário, o melhor é fugir para depois matar!

2 - Ao nadar, evite ficar pulando para fora d'água. Para subir num barco, use o gancho somente quando o inimigo estiver distraído

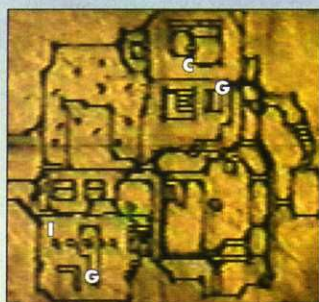
3 - Subindo no barco maior, ignore o soldado e vá direto às escadas, mesmo se for descoberto

The Temple of Dreams

I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - Os inimigos dessa fase não gostam muito de água. Se estiverem para cair nela, eles logo vão tentar correr. Aproveite essa hora e dê um combo neles!

2 - Antes de subir, verifique se não tem ninguém na porta do templo. Então pule e entre direto

Ninja Village Under Attack

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo

1 - A vila tem um monte de lugares bons para você se esconder, como telhados e árvores. Use-os e fique sempre atento ao radar

2 - Os ninjas com esse tipo de máscara são muito chatos, pois seus combos triplos possuem energia. Para atacá-los, nade pelo rio e surpreenda-os pelas costas

TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS™

3 - Na floresta, rodeie as árvores quando a interrogação (?) ficar maior

4 - Na vila também existem aliados. Todos eles são velhos, carecas e estão de verde. Não os ataque!

5 - Na floresta de bambu, não fique dando espadadas à toa. Se derrubar um bambu, o inimigo vai escutar

6 - A cachoeira é um ótimo lugar para se esconder caso você seja descoberto

7 - O ninja mais difícil de achar é o que está na torre. Suba até lá usando o gancho e fique agarrado na beirada até o inimigo virar de costas

8 - Tatsumaru tem um combo longo, porém de curto alcance. Vá para cima dele!

In Pursuit of Tatsumaru

C - Começo
F - Fim

1 - A floresta está abarrotada de ninjas. Se houver uma luta corpo a corpo, evite se distanciar, senão os inimigos jogarão bombas de fumaça que cegarão você temporariamente

2 - O chefe da fase é um anão, o adversário mais fácil do jogo. Cole nele e mande vários combos seguidos

The Kansen Cavern

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - A carverna é muito traiçoeira. Quando entrar em corredores mais estreitos, cuidado com a armadilha de lanças. Fique atento também aos montinhos no chão, que são minas explosivas

2 - Existem grades podres que podem ser quebradas. Use a espada em todas as grades que encontrar pelo caminho e entre pelas que conseguir

Sea Battle

Na primeira parte dessa fase, pule direto no mar e saia nadando rumo ao noroeste. Evite enfrentar inimigos e suba no barco maior (colado no barco gigante)

G - Energy Bottle
C - Começo
F - Fim

1 - Existem dois inimigos no barco. O primeiro é fácil de matar: basta subir no barco quando ele estiver de costas

2 - Os ninjas jogam ponteiras no chão caso consigam tomar distância nos confrontos. Cuidado para não pisar nelas!

3 - Contra o chefe, repita a operação de antes. Não dê um combo inteiro nele, apenas espadadas seguidas. E mantenha-se sempre próximo para evitar que ele jogue uma bomba em você

6 - De cima dos telhados, pule nas costas dos inimigos. Oriente-se pelo grau de intensidade do radar, olhe para baixo e calcule um pulo perfeito!

9 - Use dardos nos inimigos que estão longe para matá-los de primeira!

1/2/3 - O navio gigante é afundado. Rikimaru acaba com a Burning Dawn e recupera a espada de seu mestre, tornando-se o novo mestre dos ninjas Azuma

4 - Na segunda parte da fase, é preciso matar todos os ninjas. Use o mastro para se esconder e evite ao máximo combates corpo a corpo. É preciso guardar energia para o último chefe!

7 - Sempre use L1 para visualizar os corredores

10 - Na primeira parte, a chefe da fase dá apenas uma facada rápida: defenda-se e faça um combo. Não deixe ela tomar distância, senão lhe dará um tiro

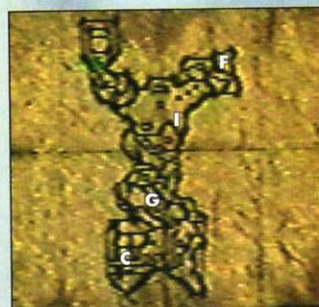
AYAME

A primeira fase de Ayame é idêntica à de Rikimaru. Se precisar de ajuda, olhe a fase de treinamento do outro ninja

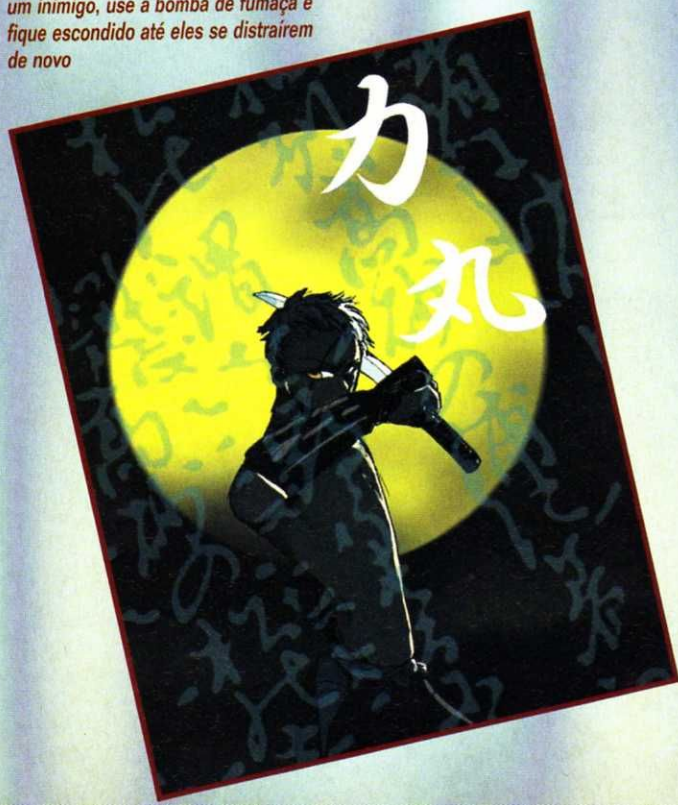
5 - Caso seja descoberto por mais de um inimigo, use a bomba de fumaça e fique escondido até eles se distraírem de novo

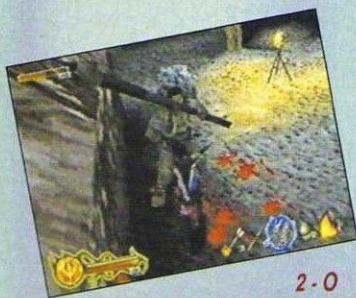
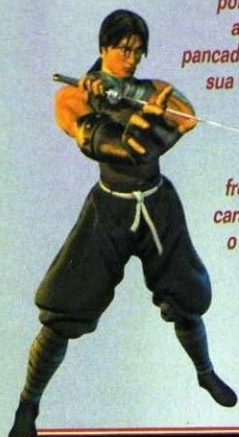
8 - Fique agarrado para não alertar o inimigo. Vá de um lado para outro e não suba até o cara se distrair!

11 - Na segunda parte, a chefe vai usar uma espada longa, com combo triplo. Aproveite tudo que sobrou, defenda-se e contra-ataque!

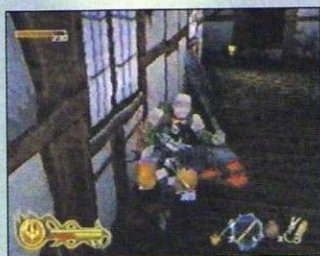
The Mountain Baudits

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

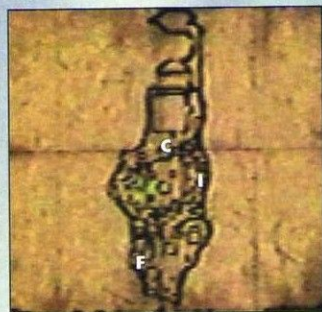
Final

1 - Use as casas para se esconder e destrua todas as caixas e objetos do caminho para encontrar itens

TENCHU 2

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS™

2 - O primeiro chefe é gordo e lento, porém, se ele acertar uma pancada em você, sua energia vai embora fácil. Fique de frente para o cara e ataque-o sem parar!

Lady Kei in Danger

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

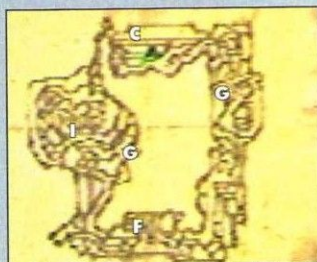
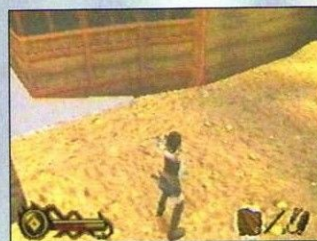
1 - Como o ataque de Ayame é curto, golpeie bem de perto os inimigos que usam lanças

2 - O segundo chefe é um repeteco do primeiro. Então utilize a mesma estratégia: parta pra cima dele de frente!

To Save a Princess

I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - Todo cuidado é pouco nessa fase. Você não pode ser descoberto de modo algum, senão o jogo acaba! Use as árvores para se esconder e caminhe lentamente. É importante usar o radar!

2 - O ponto final é uma casa. Tome muito cuidado e não seja afoito ao avistá-la, pois ela está rodeada de inimigos

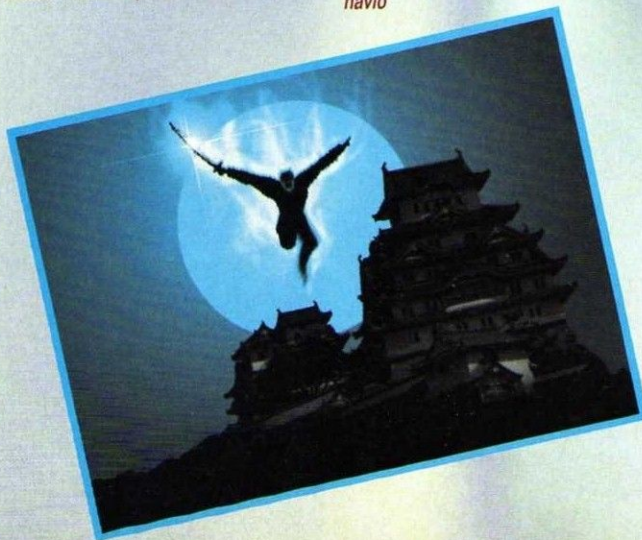
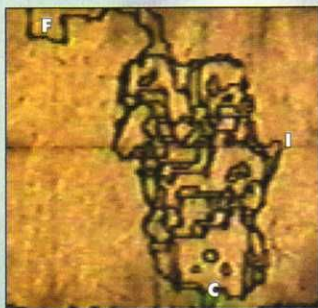
Kubon Island

É possível seguir pela direita ou pela esquerda. O caminho mais estreito é o que possui mais inimigos

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - Esconda-se nas cavernas e evite nadar durante o dia, pois é bem fácil ser avistado. O ponto de chegada é um navio

The Island Fort

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

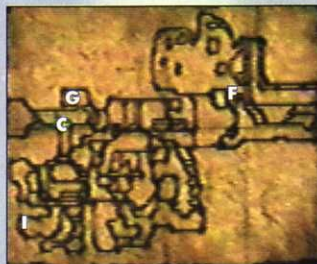
1 - Essa fase está entupida de inimigos! O melhor a fazer é contornar o mapa pela direita, até encontrar o ponto de chegada. Cuidado para não pisar nos sinos!

2 - Ficar em cima é a melhor opção! Suba nos morros e use dardos, flechas ou Shurikens nos inimigos

In Pursuit of Tatsumaru

I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

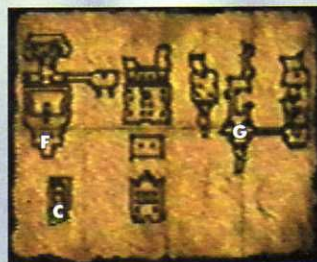
1 - Não existem muitos inimigos nessa fase, porém eles têm um level bem alto! Vá para noroeste e se esconda no meio do bambuzal

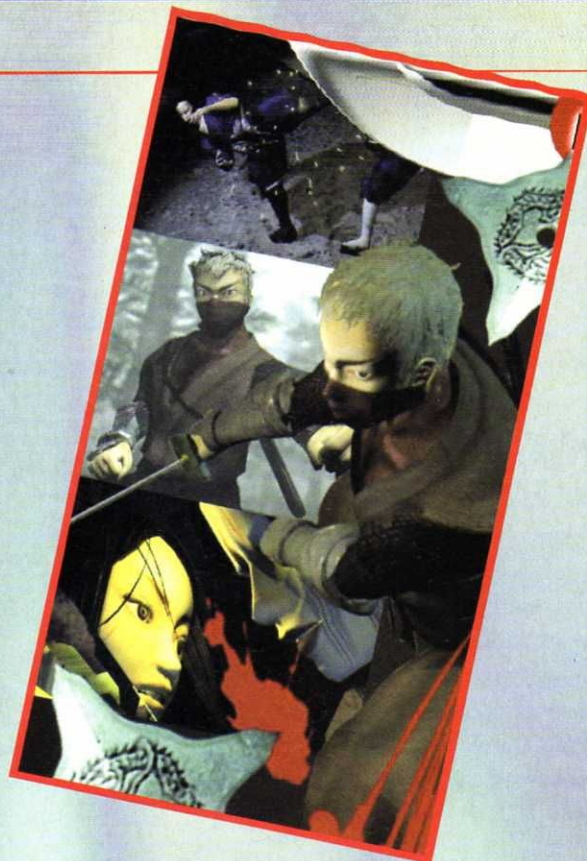
2 - A floresta está cheia de sinos: não esbarre em nenhum deles! Além de alertar o inimigo, eles deixam seu radar confuso por um tempo

3 - O tigre branco é ágil e forte. Toda vez que ele pular em você, defenda-se. É bom tomar um pouco de distância às vezes para dar uma respirada

The Kansen Caverns

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - O caminho a ser seguido é idêntico ao de Rikimaru, e todos os conselhos dele também valem para Ayame. O ponto de chegada está identificado por caixas de cargas

Fire Demon

G - Energy Bottle
C - Começo
F - Fim

1 - Não destrua as caixas imediatamente. Use-as primeiro para se esconder e pegar o inimigo de surpresa!

2 - Use os dardos nos inimigos. Fique sempre escorado nas parades e atire

3 - Caso não ache a continuação do caminho, olhe para cima. Então use o gancho e suba

4 - Esse chefe é o mesmo da fase do castelo, porém com mais energia. Vá pra cima dele sem dó!

5 - Tatsumaru não possui muita energia e não vai lhe dar muito trabalho! Defenda-se de seus combos e contra-ataque logo em seguida

6/7 - Depois de recuperar a espada e entregá-la para Rikimaru, Ayame terá de criar a pequena princesa. A honra dos ninjas Azuma foi finalmente recuperada!

Dicas

WWF: SMACKDOWN 2

As cinco dicas a seguir são para o modo Season:

Lute como Pat Patterson e Gerald Brisco
Jogue até chegar ao Fully Loaded durante o ano 1. Após o término do evento, os personagens estarão disponíveis.

WWF New York Backstage Area
Jogue em dezembro do ano 1. Michael Cole irá apresentá-lo ao WWF New York, e o restaurante estará oficialmente aberto.

WrestleMania 2000
Jogue até a quarta semana de março.

Partes CAW desconhecidas
Jogue normalmente, e um cara aleatório CAW, de nome desconhecido, aparecerá nos bastidores. Mais tarde, você terá de lutar contra ele. Depois disso, as partes CAW estarão disponíveis.

Batalha Tornado Tag Table
Jogue normalmente, e os Hardy e os Dudley Boyz começarão uma briga com Tornado Tag Table. Isso acontece várias vezes no ano 1.

Aparência D-Generation-X
Lute como Road Dogg ou X-Pac no Tag Match, e eles aparecerão como DX. Ou jogue com Triple H e X-Pac, e eles aparecerão como DX.

Aparência New Age Outlaws
Lute como Road Dogg ou Billy Gunn no Tag Match, e eles aparecerão como New Age Outlaws.

Aparência Radicalz
Crie um Stable com Chris Benoit, Dean Malenko, Perry Saturn e Eddy Guerrero. Selecione a música de Chris Benoit e os movimentos tipo Normal 1. Quando dois dos personagens aparecerem num Tag Match, eles estarão como Radicalz.

Área do chuveiro oculta
Vá para a sala dos armários e jogue seu oponente na parede da direita com um Irish Whip. Isso vai criar um grande buraco na sala.

Área Boiler oculta
Vá para o Basement 1, em que uma seta indica o estacionamento. À direita existe uma porta bloqueada e uma cerca de ferro. Jogue seu oponente na cerca de ferro com um Irish Whip para criar um buraco de acesso à área Boiler.

Cadeira/arma oculta
Vá para o lobby e faça um Irish Whip sobre o estande cinza com a palavra "Shopzone".

Extintor/arma oculto
Vá para o lobby e jogue seu oponente no canto esquerdo com um Irish Whip.

Armas ocultas na sala dos armários
Vá para a sala dos armários e jogue seu oponente (com um Irish Whip) sobre o armário da esquerda ou sobre o armário duplo da direita. Várias armas aparecerão.

Vaso/arma oculto
Vá para a sala VIP e jogue seu oponente sobre o vaso com um Irish Whip.

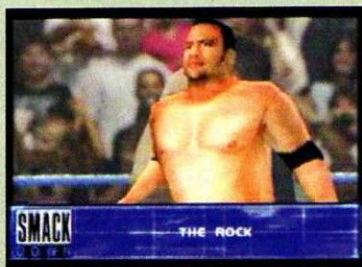
Dica para luta Casket
Quando estiver em um Casket Match, aperte ○ para um dar um Irish Whip ou X para bater seu oponente no Casket. Ele tentará agarrar-se na borda: aperte X para usar o ataque normal e fechar o Casket.

Dica para luta Hell In a Cell
Para sair de um Hell In a Cell Match, você deverá pular no centro do painel. Para isso, aperte □ enquanto estiver correndo. Se estiver fora, aperte R1 para subir no topo e faça um movimento poderoso para derrubar os adversários.

Dica para luta Table
Quando estiver em um Table Match, aperte ○ para jogar seu oponente sobre a mesa com um Irish Whip. Então aperte ↓ + ○.

Luta em mesas, escadas e cadeiras
Selecione um lutador e entre no evento King of the Ring. Após alguns confrontos, você lutará em mesas, escadas e cadeiras.

Dois lutadores em uma moto
Entre em Create-a-Stable e selecione quatro lutadores. Então escolha a entrada Motorcycle Type 4 e outros dois lutadores. Quando eles entrarem no ringue, dois estarão numa motocicleta.

Roupa de Tish Stratus
Lute como Trish e jogue seu oponente na frente da câmera para ver que a cueca dele é vermelha.

NEED FOR SPEED V: RALLY 2

Todos os carros e troféus

Na tela de progresso do jogo, aperte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X + Select. Se digitar o código corretamente, você vai ouvir um som. Então escolha um quadrado vazio e aperte X para desbloquear o carro e o troféu correspondente.

Aceleração rápida

Digite **LDN** como nome do piloto.

Pulos altos

Digite _**FLY**_ como nome do piloto. ***Obs:*** *"_" indica um espaço.*

Pistas extras

Digite um dos códigos abaixo como nome do piloto, comece uma corrida e saia do jogo. Então comece outra corrida, selecione um carro e escolha o modo Time Trial. Depois escolha Corsica e selecione qualquer pista:

CBLC **CBLCA**
CBLCB **CBLCC**
CBLCD

COLIN MCRAE 2.0

As dicas a seguir devem ser executadas na tela Create New Driver Profile:

Destravar todas as pistas

Digite **HELLOCLEVELAND**.

Destravar todos os carros

Digite **ONECAREFULOWNER**.

Destravar carros específicos

Para destravar um carro específico, digite o respectivo código na tela Create New Driver Profile:

Veículo	Senha
Lancer Road Car	OFFROAD
Mini Cooper	JOBINITALY
Sierra Cosworth	JIMMYSCAR
Ford Puma	COOLESTCAR

Códigos Cheat

Digite uma das senhas abaixo na tela Cheat Options:

Senha	Efeito
RORRIMSKCART	Pistas espelhadas
NEURALNIGHTMAR	CPU mais inteligente (só no Arcade)
GREATBALLSOF	Atira bolas de fogo (no Arcade, o breque de mão dispara bolas de fogo)
RUBBERTREES	Colisões de borracha*
FRIDAYSCHILD	Nenhum dano*
EASYROLLER	Rodas de Monster Truck*
MOONLANDER	Gravidade baixa*
ROCKETFUEL	Modo Turbo*
PRUNEJUICE	Jogo mais rápido*
HELLO RAZU AND FLEA	Silhueta felina

* Apenas em Time Trial e Single Stage Rally

DANGER GIRL

Destravar seleção de nível e menu Cheat

No menu principal, aperte L1, R2, L2, R1, ○, □, △, △. Então segure L1 + L2 + R1 + R2 para abrir a tela de seleção de nível. Escolha a fase e, durante a partida, pause o jogo para selecionar Cheat Option. Você verá uma lista de trapaças que poderão ser ativadas quando coletar ícones durante o game.

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Jogue como um estudante

Na tela de seleção de personagens, segure L1 + L2 + R1 + R2 e escolha um deles. Diferentes personagens vão resultar em estudantes e dojos variados.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Combustível ilimitado para Chainsaw

Na tela principal, digite o código X, X, ○, □, ○, □, △. Se fizer corretamente, você ouvirá Ash dizendo "Hail to the king, baby!".

DICA DO LEITOR

Paulo Augusto Souza faturou o prêmio do mês, um tapete de dança, pela grande dica do jogo Valkyrie Profile

VALKYRIE PROFILE

Encontre novos itens

No primeiro capítulo, já com Arngrim em seu grupo, vá para Artoli e entre na casa dele para conseguir a Dragon Slayer, uma ótima arma contra os dragões. Ainda no primeiro capítulo, volte para Lassen com Benelus em seu grupo. Vá para sua antiga casa e entre no quarto de Asaka para conseguir um amuleto que reduz o dano por envenenamento em 90%.

Paulo Augusto de Oliveira Souza
Nova Friburgo, RJ

DIGIMON WORLD

Consiga bits infinitos

Compre o máximo possível de Med.Recovery e vá para Freezeland. Chegando lá, fale com os três Mjyamon, e um deles lhe dará a opção de trocar os Med.Recovery por S.Def.Disk. Faça a troca, volte para File City e venda os S.Def.Disk por 2.000 bits. Repita a operação quantas vezes quiser.

Agostinho Sistelos
Maceió, AL

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE UM SUPERPRÊMIO

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. Na próxima edição, o ganhador levará um presente surpresa. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

COOL BOARDERS 2001

Modo Cheat
Digite **IGOTITALL** como nome do personagem.

Todas as pistas
Selecione o modo para dois jogadores, comece a partida e saia, escolhendo a opção Quit. Selecione o modo Free Ride, complete a primeira pista e saia do jogo de novo. Volte ao modo para dois jogadores e comece um novo jogo. A opção Next Course estará habilitada para todas as corridas.

Cool Boarders 2 Practice Course
Complete todas as cinco fases básicas do jogo (Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider e Dancing Devils).

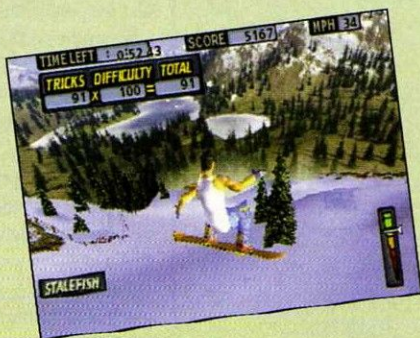
Force Course
Complete todas as cinco fases básicas do jogo em primeiro na lista de recordes.

Jogue como Snowman
Complete o modo Pratice em primeiro da lista de recordes.

Jogue como Gray
Complete o Secret Force Course.

Novas pranchas
Bata todos os recordes de todas as pistas. Assim você conseguirá, ao todo, 18 pranchas novas.

Novas roupas
Acabe o jogo com qualquer personagem, e ele ganhará uma roupa nova.

Super Pipe longo
Quebre vários recordes em Super Pipe.

ANIMORPHS

Escutar as músicas do jogo
Coloque o CD do jogo em um CD Player e toque a segunda faixa.

TEAM BUDDIES

Para executar as dicas a seguir, primeiro pause o jogo. Se fizer corretamente, você escutará um som. ***Obs:*** *todos os truques, com exceção do primeiro e dos dois últimos, só funcionam nas fases que você já detonou.*

Pular level
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, □, X, X.

Invencibilidade
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X, △, □, ○.

Munição infinita
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, □, △, X.

Recarregar a energia do time
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, △, X, X.

Recarregar a munição do time
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X, X, △, △.

Primeira arma especial
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, X, X, X.

Segunda arma especial
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X, X, X, △.

Heavy Weapon
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, X, □, □.

Jetpack
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte □, □, △, △.

Rocket Boots
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, □, □, △.

Gun Build fácil
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, ○, X, X.

Buddy Build fácil
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, ○, X, ○.

Todas as caixas com level maior
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, X, X, ○.

Shape Building instantâneo
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte □, □, ○, ○.

Base indestrutível
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X, △, △, X.

Animais não atacam
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, □, □, ○.

Pé grande
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, □, □, X.

Armas grandes
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, ○, ○, △.

Destravar todas as fases e todos os mundos
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, ○, □, □.

THE BOUNCER

Personagens extras
Complete o modo Story para habilitar os personagens extras. ***Obs:*** *cada vez que acabar o jogo, novos personagens vão aparecer.*

Cena de filme escondida
Complete o modo Story com Sion.

Novas roupas
Na tela de seleção de personagens, segure L1, L2 ou R2 e escolha com quem você deseja jogar. O personagem estará com uma nova roupa. ***Obs:*** *esse código não funciona no modo Story.*

SIM THEME PARK

Não pegar dinheiro do banco

Quando estiver no parque, aperte ←, ↓, X, ○ oito vezes e aperte Start. Se digitou corretamente, você vai escutar um som.

Gold Tickets extras

Quando estiver no parque, aperte ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○. Repita essa seqüência quatro vezes e aperte Start. Se digitou corretamente, você vai escutar um som.

Pegar tudo

Quando estiver no parque, aperte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →. Repita essa seqüência oito vezes e aperte Start.

BOMBERMAN WORLD

Bonus Versus level

Digite **5656** como password.

Bonus Battle level

Digite **4989** como password.

Modo Battle Royal

Digite **1616** como password.

Modo Maniac

Digite **4622** como password.

Password das fases

Level	Password	Level	Password
1-1	**8010**	3-3	**3009**
1-2	**1180**	3-4	**6502**
1-3	**8086**	3-5	**6809**
1-4	**2919**	4-1	**0627**
1-5	**1021**	4-2	**8808**
2-1	**0127**	4-3	**3674**
2-2	**1220**	4-4	**4891**
2-3	**1018**	4-5	**0605**
2-4	**0804**	5-1	**0730**
2-5	**0714**	5-2	**2151**
3-1	**1027**	5-3	**3562**
3-2	**2413**	5-4	**3812**
		5-5	**2203**

CAPCOM GENERATION VOLUME 1

Armas especiais (1943)

Segure os botões correspondentes antes de a fase começar para habilitar uma arma especial:

Level	Código
1	↑
2	Botão que usa a arma 1
3	↗ + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
4	↘ + botão que usa a arma 2
5	Botão que usa a arma 1
6	←
7	↖
8	← + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
9	↘ + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
10	↗ + botão que usa a arma 2
11	↖
12	→ + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
13	↑
14	↖ + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
15	↙ + botão que usa a arma 1
16	→ + botão que usa a arma 1

Modo Sound Remix

Vença uma das fases indicadas na tabela abaixo para habilitar o Sound Remix no menu Option:

Game	Level
1942	16
1943	8
1943 Dash	5

RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

Rocket Launcher

Acabe o jogo com o ranking S na dificuldade normal e salve-o quando for perguntado. Então dê um load no arquivo gravado e comece uma nova partida com a Rocket Laucher. Assim você também conseguirá munição infinita.

CAPCOM GENERATION VOLUME 2

Level Select (Super Ghouls 'n' Ghosts)

Na tela de Options, deixe o cursor na opção Backup. Segure L1 + Start no controle 2 e Start no controle 1.

BUST A MOVE 2

Habilitar Chi-Chi e Sally

Acabe o jogo com Capoera, em qualquer modo de jogo.

Habilitar Columbo

Acabe o jogo com Shorty.

Habilitar Hustle Kong, Michael Doi e McLoad

Para habilitar os três, acabe o jogo com todos os personagens. Ou então acabe o jogo no modo normal com Columbo ou Kelly para conseguir Kong; com Hiro ou Sushi Boy para conseguir Michael Doi; e com Comet para conseguir McLoad.

Habilitar Pander

Acabe o jogo com Robo-Z no modo Mix. Ou então acabe o jogo com Robo-Z Gold no modo normal.

Habilitar Robo-Z Gold

Acabe o jogo com Tsutomu, Kelly ou Kitty-N.

Habilitar Sushi Boy

Acabe o jogo no modo normal usando Bi-O ou Hiro.

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

Todas as fases

Na tela de Press Start, digite L2, □, △, ○, X, R2, R2. Se fizer corretamente, você vai escutar um som. Então entre no jogo apertando Start. Depois do filme de introdução, entre na área principal, e você poderá ter acesso a diversas fases de Jackie Chan's Stuntmaster.

SILENT SCOPE

Desafio Expert

Esse truque remove da tela as flechas indicativas e os anéis de mira, tornando a partida muito mais difícil. Enquanto você seleciona o modo de jogo (Training ou Arcade), aperte e segure o gatilho, mova o cursor para a opção de sua preferência e aperte Start quatro vezes. Se fizer corretamente, você ouvirá um segundo tiro.

Desafio Night Vision

Esse truque troca o dia pela noite na partida, e você terá de utilizar a Night Vision do rifle para ver os bandidos. Enquanto seleciona o modo de jogo (Training ou Arcade), aperte e segure o gatilho, mova o cursor para a opção de sua preferência e aperte Start cinco vezes. Se fizer corretamente, você ouvirá um segundo tiro.

Trocar cinco segundos por vida extra

Durante o jogo, pressione o botão Start e depois △, X, →, ←, →, ←, ○, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

Trocar vida por cinco segundos extras

Durante o jogo, pressione o botão Start e depois ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○.

Os truques a seguir devem ser executados na tela de seleção de modo:

Modo Hidden (Escondido)

Aperte →, ↓, →, □, ↑, □, □, △, ↓, →, ↓, →, □, △.

Modo Night

Aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, △.

Sem anéis de mira

Aperte →, →, →, □.

Desligar mira do inimigo

Aperte →, →, →, →, ←, ↓, ↑, → para que as flechas vermelhas indicadoras desapareçam.

Sem modo Scope

Aperte →, ↓, →, □, →, ↓, →, □. Assim você perderá a mira telescópica e terá de se virar apenas com o círculo vermelho. E não será possível ampliar as imagens.

Modo Romantic

Aperte ←, →, →, □, △. A mira ficará parecida com um coração, e a tela terá um tom rosado.

Modo Ultra-Rápido

Aperte ↓, △, ↑, □, △, ↓, →, ↓, →, □, △.

Modo Mirror

Aperte ←, ←, →, □, ↓, ↓, ↑, △, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, □. As fases ficarão com a imagem invertida na tela.

007 RACING

Abrir Aston Martin Vantage no modo Two-Player

Na tela de apresentação, aperte L1, R1, △, ○ e X. Se digitar o código corretamente, você ouvirá uma risada.

Pedestres mais altos

Digite **LEMKE** como nome no modo Mission.

Pre-Mission Replay

Termine a Pre-Mission na dificuldade Agent em menos de um minuto e 30 segundos. Assim você verá o Pre-Mission Replay em vez de uma FMV.

Pistas escorregadias

Termine a missão Gimme A Brake na dificuldade 00 Agent e derrube todos os 11 hidrantes.

Desligar o radar no modo Two-Player

Termine a missão Ambush com pelo menos 85% de vida na dificuldade Agent.

Abrir todas as missões em 00 Agent

Termine o nível Highway Hazard na dificuldade 00 Agent sem atingir nenhum carro.

MIKE TYSON BOXING

Cheats

Selecione o modo World, escolha um boxeador e renomeie-o com um dos nomes abaixo para ativar a respectiva trapaça. Depois de digitar o código, coloque o cursor sobre o botão Enter e pressione △:

Código	Resultado
CLUBFUD	Abre Jimmy Flex e Disco Stadium
OLD MAN	Abre John L. Sullivan e Docks Stadium
OUCH	A cabeça do lutador crescerá quando levar porrada
HURTS	A cabeça do lutador girará quando acertá-la
NECK	A cabeça do lutador esticará quando acertá-la
GONE	Abre o lutador invisível
BINGY	Boxeadores com cabecinhas
BONGY	Lutadores com cabeções
STUPID	Pés e mãos grandes
NORMAL	Desativa todos os códigos

BLADE

Os códigos a seguir devem ser executados no menu principal. Então aperte Start durante a partida e selecione a opção desejada no menu Cheat:

Modo Cheat

Segure L1 e aperte X, X, X, X, X, ○, R1, R2, R2, R1.

Vidas infinitas

Aperte ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1.

Munição infinita

Aperte ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1.

Todos os itens

Aperte →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2.

UNREAL TOURNAMENT

Mutator com cabeção

No menu principal, aperte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○, entre na opção Multiplayer e selecione o número de jogadores humanos que deseja. Na tela de seleção de fases, ilumine a opção Mutators e aperte X. Escolha depois a opção Big Head, aperte → e X e então inicie o jogo.

Munição no máximo

Durante o jogo, aperte Start e depois ←, →, ○, ○, ○, →, ←. Depois do último botão da seqüência, você voltará para o jogo com munição total.

Modo God

Durante o jogo, aperte Start e depois ←, →, ○, ○, ○, →, ←. Você voltará para o jogo imune a tudo e todos.

Mutator quase invisível

No menu principal, aperte □, □, ○, ○, □, □, ○, ○, entre na opção Multiplayer e selecione o número de jogadores humanos que deseja. Na tela de seleção de fases, ilumine a opção Mutators e aperte X. Escolha depois a opção Stealth, aperte → e X e então inicie o jogo.

Conectando até quatro consoles

Para conectar três ou quatro consoles, você terá de providenciar um cabo iLink. Depois siga as instruções a seguir:

1 - Compre um hub de quatro saídas (você pode encontrá-lo em lojas especializadas em computadores);
2 - Ache três colegas com outros três cabos iLink e consoles;
3 - Ligue tudo utilizando o cabo iLink e o hub de rede;
4 - Inicie uma partida multiplayer com dois jogadores;
5 - Aperte Start para pausar o jogo e digite ←, ○, ←, →, □, →;
6 - Na tela aparecerá a mensagem "Waiting for other players";
7 - Os outros jogadores terão de apertar o botão Start para entrar na partida.

Fatboy

Para destravar o Mutator que torna você mais gordo cada vez que elimina um adversário (e mais magro sempre que é eliminado), pressione ○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○. O Mutator, chamado Fatboy, ficará disponível no modo Multiplayer.

Quatro jogadores sem o multi-tap

Consiga um teclado com saída USB e um mouse, e configure os controles para que esses dois acessórios fiquem nas posições do terceiro e quarto jogadores.

Avançar level

Enquanto estiver jogando, aperte Start e ↑, ↓, ←, →, →, ←, ○.

Destravar todas as fases

Para executar esse truque, você tem de jogar e criar um save. A partir do menu principal, selecione Resume Game e, na próxima tela, ilumine seu save e aperte ↑, ↓, ↓, ↑ ←, ↑, →, ↓. Se fizer direito, você mudará automaticamente para a tela de seleção de fases, e todas as opções estarão destravadas.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Modo Cheat

Digite **ENTREZVOUS** como código. Se fizer corretamente, a tela piscará em verde. Então volte à tela de entrada de senhas e digite **PORTECLEFS**. Todas as missões, os personagens multiplayers e os segredos do jogo serão destravados.

CRASH BASH

Demo de Spyro: Year of the Dragon

Na tela Sony Computer Entertainment America Presents, segure L1 + R1 + □ e aperte Start.

MICRO MANIACS RACING

Cheats em Secret Options

No menu principal, selecione Options e depois Secret Options. Então segure o botão Select enquanto digita um dos códigos abaixo para conseguir o respectivo resultado:

Resultado	Código
Todas as pistas	△, ○, ○, △, ↓, ↑, ↑, ↓
Power-ups infinitos	○, X, △, □, X, ←, X, □, □, ○, ←, ○, ↑, △
Caras durões	□, X, R1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, X, □
Modo Tanks (use L1, L2 ou R2 pra disparar armas)	↓, ↑, □, △, ○, △, →, △
Efeito borrão	△, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □
IA lenta	↑, ←, △, →, △, ○, △, □, ↑, △, ←
IA altíssima	○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, X, ↓

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Invencibilidade

Termine o level Meltdown na dificuldade 007 com o melhor tempo.

Todas as armas

Termine o level Turncoat na dificuldade 007 com o melhor tempo.

Munição infinita

Termine o level Fallen Angel na dificuldade 007 com a pontuação mais alta.

Armas poderosas

Termine o level Flashpoint na dificuldade Agent ou 007 com a pontuação mais alta.

Criminosos poderosos

Termine o level Russian Roulette na dificuldade Agent ou 007 com o melhor tempo.

Bond silencioso

Termine o level Villa na dificuldade Agent ou 007 com a pontuação mais alta.

THE LEGEND OF DRAGOON

(versão 3.2)

Código		
Destravar a proteção contra Mod Chip (versão 1)	D01BF6F4 023A	
	801BF6F6 1000	
	D00FC08C 023A	
	800FC08E 1000	
Destravar a proteção contra Mod Chip (versão 2)		D01BF664 FF52
		801BF66E 1000
		D00FBFFC FF52
		800FC006 1000
Gold infinito		800BAC5C FFFF
Max Star Dust (substitua ?? pelos números)		300BAC60 00??
	14 - Disc 1	23 - Disc 2
	2E - Disc 3	32 - Disc 4
Itens infinitos (todos os Slots)		80023346 2400
		8002336E 2400
		80023372 2400
Salvar o jogo em qualquer lugar		8005A368 0001
Todos os itens Dragoon Spirits		300BAD64 00FF
Todas as mercadorias (exceto as temporárias)		800BAD64 FFFF
		800BAD66 FFFF
		300BAD68 001F
Todas as mercadorias (Slots 1-8)		300BAD64 00FF
Todas as mercadorias (Slots 9-16)		300BAD65 00FF
Todas as mercadorias (Slots 17-24)		300BAD66 00FF
Todas as mercadorias (Slots 25-32)		300BAD67 00FF
Todas as mercadorias (Slots 33-40)		300BAD68 00FF
Todas as mercadorias (Slots 41-48)		300BAD69 00FF
Todas as mercadorias (Slots 49-56)		300BAD6A 00FF
Todas as mercadorias (Slots 57-64)		300BAD6B 001F
Tempo em 00:00:00		800BAC68 0000
		800BAC6A 0000
Sem batalhas randômicas		800C6AE8 0000
HP infinito	D00CCDEC 1021	800CCDE0 0002
	D00CCDEC 1021	800CCDE2 2401
	D00CCDEC 1021	800CCDE4 0005
	D00CCDEC 1021	800CCDE6 1027
	D00CCDEC 1021	800CCDEE 2400
MP infinito	D00F5484 000C	800F5486 2400
SP infinito	D00F45D4 000A	80F45D6 2400
	D00F45E4 000A	800F45E6 2400
Matar qualquer inimigo com apenas um golpe	D00CCDEC 1021	800CCDE0 0002
	D00CCDEC 1021	800CCDE2 2401
	D00CCDEC 1021	800CCDE4 0005
	D00CCDEC 1021	800CCDE6 1027
	D00CCDEC 1021	800CCDEE 2400
	D00CCDF8 0004	800CCDFA A440

TALES OF DESTINY

(versão 3.2)

Código		
Gald infinito	801CE76C 967F	801CE76E 0098
Food infinita		801CE770 FFFF
Tempo sempre em 0:00	801CE774 0000	801CE776 0000
Sem batalhas		801CE778 0000
Lens infinitas		801CE77C 967F
		801CE77E 0098
Ganhar um monte de Lens e Exp		801F21D0 FFFF
		801F21D4 FFFF
		801F1B6C FFFF
Sem batalhas randômicas		801CE982 00FF
Todos os itens (GS 2.2 original ou superior)	301CE781 0001	301CE948 0001
	5000E202 0000	801CE782 0101
Menu Debug		801B3B28 0004
Destravar ilustrações de Lilith Aileron's		301CE70D 000A

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

(versão 3.2)

Código		
Destravar a proteção contra Mod Chip	D00C3AB6 1040	800C3AB6 1000
	D00C492A 1040	800C492A 1000
Destravar a proteção contra Mod Chip (VR Disc)	D00C209A 1040	800C209A 1000
Energia infinita	800B4DAE 0600	800B4DB0 0600
Ar infinito	D00AB950 0008	800ABA34 03E7
Radar sempre funcionando		800ABA00 0000
Modo Ghost	D00B4DB8 0000	800ABA10 0000
Cigs		800B4DE2 0001
Scope		800B4DE4 0001
C.Box A		800B4DE6 0001
C.Box B		800B4DE8 0001
C.Box C		800B4DEA 0001
N.V.G.		800B4DEC 0001
Therm.G		800B4DEE 0001
Gas Mask		800B4DF0 0001
B.Armor		800B4DF2 0001
Ketchup		800B4DF4 0001
Stealth		800B4DF6 0001
Bandana		800B4DF8 0001
Camera		800B4DFA 0001
Key Card 7		800B4E04 0007
Mine Detector		800B4E08 0001
Mo Disc		800B4E0A 0001
Rope		800B4E0C 0001
Scarf		800B4E0E 0001
Socom Pistol		800B4DBA 03E7
		800B4DCE 03E7

Código	
Famas	800B4DBC 03E7
	800B4DD0 03E7
Grenades	800B4DBE 03E7
	800B4DD2 03E7
Nikita	800B4DC0 03E7
	800B4DD4 03E7
Stinger	800B4DC2 03E7
	800B4DD6 03E7
Claymore Mines	800B4DC4 03E7
	800B4DD8 03E7
C4	800B4DC6 03E7
	800B4DDA 03E7
Stun Grenades	800B4DC8 03E7
	800B4DDC 03E7
Chaff Grenades	800B4DCA 03E7
	800B4DDE 03E7
Sniper Rifle (Psg1)	800B4DCC 03E7
	800B4DE0 03E7
99 Rations	800B4DFC 0063
	800B4E12 0063
99 Medicine	800B4DFE 0063
	800B4E14 0063
99 Diazepam	800B4E00 0063
	800B4E16 0063
Recarregar automaticamente a arma	800AB9EC 001E
	800ABA04 001E

Vr Training Disc

Código		
Energia infinita		800B2A0E 0600
		800B2A10 0600
Radar sempre funcionando		800A9660 0000
Stealth		800B2A56 0001
Banana		800B2A58 0001
Camera		800B2A5A 0001
Munição infinita para a Socom		800B2A1A 0064
Munição infinita para a Famas		800B2A1C 0064
Grenades infinitas		800B2A1E 0064
Mapa sempre à mostra		800A9660 0000
Modo Sneaking completo		
	800E1050 FFFF	800E1068 FFFF
	800E1080 FFFF	800E1098 FFFF
Modo Weapon completo		
	800E1052 FFFF	800E1054 FFFF
	800E1056 FFFF	800E1058 FFFF
	800E105A FFFF	800E106A FFFF
	800E106C FFFF	800E106E FFFF
	800E1070 FFFF	800E1072 FFFF
Modo Advanced completo		
	800E1082 FFFF	800E1084 FFFF
	800E1086 FFFF	800E1088 FFFF
	800E108A FFFF	800E109A FFFF
	800E109C FFFF	800E109E FFFF
	800E10A0 FFFF	800E10A2 FFFF
Modo Special completo		
	800E10BC FFFF	800E10D4 FFFF
	300E10ED 00FF	300E10EE 00FF
	800E1122 FFFF	300E1124 00FF
	300E114F 00FF	300E1150 0001
	800E11CE FFFF	300E1181 00FF
Usar sempre o Stealth		800B2A16 000A
Todas as armas		
	B0140002 000000000	800B2A1A 0063
Bombas infinitas		
	D00654FA 2631	800654F8 0000
	D0065522 2631	80065520 0000
	D00642BC 1821	800642BE 0060
	D00651BE 2631	800651BC 0000
Diazepam infinito		
	D003C5B8 1021	8003C5BA 0040
Sem limite de tempo		
	D00D6A82 2442	800D6A80 0000
	D00D6A8A 2442	800D6A88 0000
	D00D8372 2442	800D8370 0000
	D00D9E6E 2442	800D9E6C 0000
	D00D7EC6 2442	800D7EC4 0000
	D00D8B46 2442	800D8B44 0000
	D00D95CA 2442	800D95C8 0000
	D00DAF92 2442	800DAF90 0000
	D00DBE7A 2442	800DBE78 0000
	D00D9C4E 2442	800D9C4C 0000
	D00D9FEE 2400	800D9FEC 0000
	D00DBEF2 2442	800DBEF0 0000
	D00D61E6 2442	800D61E4 0000
Atravessar paredes		
	80025D10 9774	80025D12 0800
	800AB6E4 4F4A	800AB6E6 454B
		300AB6E8 0052

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.
2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○.
3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.
4 - Escolha a opção "New Code".
5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).
6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ sobre a linha desejada e confirme a operação.
7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.
8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.
9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

Na próxima edição, confira os detalhes de Fear Effect 2: Retro Helix, um dos jogos mais esperados do PlayStation

NÚMEROS ATRASADOS

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DA PLAYSTATION MAGAZINE

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3° andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 9

PSM 8

PSM 7

PSM 6

PSM 5

PSM 4

DETONADOS

- PSM 9 - Mega Man X5 e Driver 2
- PSM 8 - Digimon World 2 e Alien Resurrection
- PSM 7 - Tony Hawk's Pro Skater 2 e Parasite Eve II
- PSM 6 - Spider-Man e Wild Arms 2 (2° CD)
- PSM 5 - Digimon World e Vagrant Story
- PSM 4 - Mortal Kombat Special Forces e Wild Arms 2 (1° CD)
- PSM 3 - Chrono Cross e Galerians
- PSM 2 - Fear Effect e Grandia
- PSM 1 - Tomb Raider IV e Parasite Eve II
- Especial 22 - Crash Team Racing e Silent Hill
- Especial 20 - Soul Reaver e Final Fantasy VIII americano
- Especial 18 - Dino Crisis e Metal Gear Solid Integral
- Especial 17 - Xenogears e Breath of Fire III
- Especial 15 - Syphon Filter e Parasite Eve

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Financeiro: Shozi Ikeda

ANO 2 - Nº 10 - FEVEREIRO DE 2001

REDAÇÃO
Editor & Publisher: Rubem Barros
Editora Assistente: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Colaboradores: Philip Mangione, Elton Koji Kita, Daniel Mangione, Caio Magnu Martins (**jogos**), André Bicudo Larrubia (**texto**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Graziela Vital Rosa

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenador: Carlos Adriano Vianini

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414
• **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br* **site** – *www.gamepower.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereço e outros):
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3° andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

• envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10° andar - Pinheiros - CEP 05424-010 - São Paulo - SP
• envie um fax para (0xx11) 3815-2169 • envie um e-mail para *psm@novacultural.com.br*
• telefone para (0xx11) 3039-0863
Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

Representantes no Brasil:
Curitiba (PR) – GRP - Helenara Rocha de Andrade, r. João Negrão, 731, 18° andar, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*; **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, 6° andar, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Mello, Centro Empresarial, SRTVS - Q 71, bloco C, Sl 33, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida - Conceitual Ltda – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, Av. Olegário Maciel, 519, GR 210, Barra da Tijuca, CEP 22621-200, tel. (21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br*; **Rio Grande do Sul (RS)** – Prospectare - Vera Denize de Lima, r. Ernesto da Fontoura, 920, CEP 94415-230, Viamão, tel. (51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*